LA RIVISTA DI COMPUTER E VIDEOGAMES

electronic GAMES and computer

2 FEBBRAIO 1984 L. 3.000

Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

PARLIAMO DI VIDEOGIOCHI

MAI VISTA UNA PARATA DI SUCCESSI COSÌ

Solo nel catalogo Parker trovi titoli come Frogger,™ Q+Bert,© Super Cobra,™ Popeye,© Tutankham,™ Return of the Jedi©*... E tanti altri:
tutti derivati in esclusiva dai più avvincenti videogames delle sale giochi o da kolossal dello schermo.

Anche sotto il profilo della grafica e della spettacolarità non secondi a nessuno.

Oggi già compatibili con i sistemi Atari 2600® e Intellivision,™ prossimamente anche con gli altri sistemi e con gli home-computers più diffusi.

*solo nella versione per Atari 2600®

FINO AL 30 APRILE 1984

RISPARMI 60.000 lire

ACQUISTANDO PRESSO IL TUO NEGOZIO DI FIDUCIA LA CONFEZIONE SPECIALE DI 2 VIDEOGIOCHI

Editor
Arnie Katz

Executive Editor
Bill Kunkel

Editorial Director
Bruce Apar

Senior Editor
Joyce Worley

Publisher
Jay Rosenfield

Co-Publisher
Arnie Katz

Illustrators
David Prestone
Brez
Mark Gerber
Curtis King Jr.
Joe Dyas

EDITORE

Direttore responsabile
SALVATORE LIONETTI

Segretaria di redazione
DIANA TURRICIANO

Contabilità
M. GRAZIA SEBASTIANI
CLAUDIA MONTU'

Abbonamenti
ROSELLA CIRIMBELLI
PATRIZIA GHIONI
ORIETTA DURONI

Spedizioni
GIOVANNA QUARTI
PINUCCIA BONINI
LUCIANO GALEAZZI

Direzione, Redazione, Amministrazione
Via dei Lavoratori, 124
20092 Cinisello Balsamo - Milano
Tel. (02) 61.72.671 - 61.72.641

Sede Legale
Via V. Monti, 15 - 20123 Milano
Autorizzazione alla pubblicazione
Trib. di Monza n. 458 del 24/12/83
Elenco Registro dei Periodici

Pubblicità
Concessionario in esclusiva per l'Italia e l'Estero
SAVIX S.r.l.
Tel. (02) 6123397

Fotocomposizione
LINEACOMP S.r.l.
Via Rosellini, 12 - 20124 Milano

Stampa
GEMM GRAFICA S.r.l.
Paderno Dugnano (MI)

Diffusione
Concessionario esclusivo per l'Italia
SODIP - Via Zuretti, 25 - 20125 Milano

Spediz. in abbon. post. gruppo III/70

Prezzo della Rivista L. 3.000
Numero arretrato L. 5.000

Abbonamento annuo L. 28.000
Per l'estero L. 42.000

I versamenti vanno indirizzati a:
JCE
Via dei Lavoratori, 124
20092 Cinisello Balsamo - Milano
mediante l'emissione di assegno circolare cartolina vaglia o utilizzando il c/c postale numero 315275

Per i cambi d'indirizzo allegare alla comunicazione l'importo di L. 500, anche in francobolli, e indicare insieme al nuovo anche il vecchio indirizzo.

Mensile associato all'USPI
Unione Stampa
Periodica Italiana

"MADE IN ITALY"

In occasione del nostro primo numero abbiamo ripetuto più volte "proprio in questi giorni ...", per descrivere la tempestività della nostra iniziativa editoriale e giornalistica. Se a qualcuno però è parso che in questo accostamento, fra il "nostro" momento e il grande momento del settore home-video-computer si fosse un po' di immodestia, ebbene ci dispiace contraddirlo, ma dobbiamo proprio farlo: perché gli sviluppi immediati della situazione, così come si sono concatenati nella fase di riapertura del mercato italiano, ci hanno convinto che E.G. edizione italiana è uscita nel momento magico, oseremo dire nell'istante stesso del Big Bang italiano.

Ma è opportuno abbandonare le disquisizioni di carattere generale e un po' filosofico, e dedicarsi con metodo e pazienza all'esplorazione del pianeta videogame, così come lo si vede dalla nostra italica angolazione.

In questo servizio passeremo in rassegna la consolles, i sistemi, i loro gadgets, gli accessori e - cosa più importante - le ultime novità in fatto di videogames.

Così tutti son serviti: chi già ha una consolle potrà ammirarne (e desiderarne) gli ultimi satelliti e i giochi più nuovi con cui arricchirla e "rilanciarla" sul mercato del proprio tempo libero.

Chi una consolle ancora non ce l'ha (ai nostri lettori gamedipendenti potrà anche apparire incredibile, ma c'è anche gente che non possiede una consolle, e si tratta per giunta di gente perfettamente normale), chi la consolle non cell'ha potrà farsi un'idea "panoramica" del mercato e delle sue novità e, finalmente ... scegliere.

Chi invece la consolle ce l'ha già e di videogames sa ormai tutto, in questo servizio troverà le ultime novità, i giochi più entusiasmanti, gli accessori da regalare o da regalarsi.

Mentre lasciamo alle immagini e alle loro didascalie il compito di guidare tutti, esperti e meno esperti, in questa passerella, noi cogliamo l'occasione per qualche considerazione "a monte".

QUANTI SISTEMI!

Gli esperti di solito si schierano a favore dell'uno o dell'altro sistema, e nascono fazioni che per intolleranza e faziosità poco hanno da invidiare ai tifosi di questa o quella squadra di calcio. Ma chiediamoci "perché" esistano dei sistemi diversi. O non sarebbe tutto più semplice se tutti i videogames (cartucce) potessero andar bene su qualunque consolle?

Certo, sarebbe bello, e la vita più semplice per tutti: produttori, rivenditori e, quel che è più importante per noi, videogiocatori.

E allora, perché?

Un giorno un giovanotto si mise al lavoro attorno a una sua idea: l'aveva esposta al suo principale, in una grande e famosa fabbrica di flipper e giochi da bar in genere, ma quegli non gli aveva dato molta retta.

Fu così che Nolan, tale era il suo nome, si mise all'opera per conto suo, nel box di casa, e poiché di elettronica ne sapeva abbastanza, costruì una specie di giochino computerizzato collegato ad un TV: era una schematica imitazione del gioco del ping pong, e fu il primo videogame del mondo, ed ebbe un tal successo che ci piacerebbe aver potuto vedere la faccia di quel principale di poca fede. Nolan, infatti, è diventato famosissimo, e poco dopo ha fondato una ditta, tale Atari (non so se si dice qualcosa), e non pago, ha anche inventato dei robot incredibili e tante altre cose.

Una volta creato il Video Computer System, meglio noto come Atari VCS, ci si accorse che anche il videogame domestico incontrava un gran successo: centinaia di migliaia di consolle VCS venivano acquistate in U.S.A. e all'estero, decine e decine di nuovi giochi venivano inventati, dall'Atari prima, da altri laboratori poi, e tutti questi giochi dovevano essere perfettamente compatibili con il computer annidato nel VCS.

Qui sta il nocciolo del nostro problema, e siamo quindi pronti a rispondere al nostro "perché" iniziale.

Tutto ciò di cui vi stiamo parlando avveniva cinque anni fa. Cinque anni, nella storia dei piccoli e dei grandi computer, equivalgono a cinquanta nella storia dei motori a scoppio, e a cinquecento nella storia dell'evoluzione della meccanica. Un'enormità!

Un paio d'anni dopo l'introduzione del VCS, la tecnologia dei microprocessori - che dei computer sono un po' le cellule - e le possibilità dei programmatori avevano già compiuto passi da gigante; talmente radicali, che ben difficilmente si poteva pensare di aggiornare man mano il computer del VCS: per sfruttare a fondo tutte le nuove conoscenze, liberando quindi tutte le nuove potenzialità operative, occorreva reimpostare tutto il progetto, e creare un sistema totalmente nuovo, che con quello precedente non avesse molto in comune.

Ma, a questo punto, il nuovo sistema sarebbe stato "incompatibile" con quello precedente: i giochi progettati per il primo avrebbero forse potuto funzionare sul più recente, ma quelli progettati per il più nuovo non avrebbero potuto funzionare sul nuovo computer.

I possessori di una consolle di tipo A, insomma, non avrebbero potuto utilizzarla per giocare con i giochi del tipo B, e sarebbero stati posti di fronte a un'altenativa: o rinunciare ai giochi più evoluti, oppure acquistare una nuova consolle, buttando alle ortiche quella vecchia.

È logico che la ditta produttrice del VCS, ossia del primo sistema, abbia avuto tutto l'interesse a tirare le cose per la lunga: anche nell'interesse dei suoi stessi clienti, più il VCS andava avanti, e meglio era per tutti.

Il ragionamento non fa una grinza, e, come vedremo fra poco, è più che lodevole. Tuttavia il mondo è bello perché è grande e vario, e nel mondo c'è anche la concorrenza, che, quando non riesce ad arrivare per prima, se ne sta scalpitando dietro le quinte aspettando il momento più opportuno per entrare in gioco. L'invecchiamento del VCS rispetto alle nuove tecnologie possibili e la poca propensione del suo produttore a rinnovare il VCS rappresentavano l'occasione giusta, e solo una grande e potente casa molto ben introdotta nel commercio dei giochi poteva cogliere questa occasione.

Il VCS, infatti, si trovava in una situazione di monopolio, e far cono-

scere un prodotto nuovo, cercando perdipiù di convincere il pubblico che esso è "migliore" richiede una quantità di denaro inimmaginabile.

La Mattel, celebre in tutto il mondo per i suoi giochi e anche per i giochini elettronici - ma forse il suo giocattolo più famoso è la Barbie - pensò di potercela fare. Tentò, e ci riuscì.

Nacque così nel 1981 l'Intellivision, come dire televisione intelligente: il computer di base, ossia la consolle, aveva più memoria del VCS, e i comandi a tastiera permettevano di sfruttare con maggior articolazione le situazioni di gioco più complesse consentite dalla maggior memoria.

Appoggiata da un lancio pubblicitario e promozionale colossale, la base Intellivision riuscì in breve a scalfire il monopolio VCS e a conquistare i favori di una vasta fascia di pubblico.

Erano così nati i sistemi "incompatibili" e le fazioni fra i videogiocatori.

Altri sistemi sono nati quasi contemporaneamente o poco dopo, ma dobbiamo dire francamente che il pubblico li ha ridimensionati drasticamente quasi tutti: l'accoglienza riservata a Intellivision aveva motivazioni reali, ossia il riconoscimento dell'avvenuto progresso nella tecnologia dei videogames da casa. Ma delle altre consolles entrate in commercio non si poteva dire altrettanto, e il pubblico praticamente le ignorò.

FRA I DUE LITIGANTI ...

Li ignorò tutti, o meglio, quasi tutti. Vi fu una ditta che affrontò il tema del "terzo standard" in modo molto serio, studiandosi di dar vita a un qualcosa di veramente innovativo, anche rispetto agli ottimi standard Intellivision, e alla nuova generazione di giochi VCS che l'Atari mise in campo, sfruttando sempre meglio il suo sistema, per controbbatterne l'offensiva.

Qui occorre aprire una breve parentesi: è vero che un computer può invecchiare, ma è anche vero che è soprattutto nel campo del software, ossia della tecnica di programmazione, che si devono compiere i maggiori progressi.

Ciò si è dimostrato ampiamente con il notevole salto di qualità fatto negli anni post-Intellivision dai programmatori che hanno prodotto games per il VCS: guardate gli ultimi giochi Atari, guardate il successo travolgente dei games firmati Activision, e vi accorgerete che, benché il computer VCS sia sempre quello, su di esso sono state fatte prodezze e acrobazie davvero sorprendenti.

Tuttavia il terzo standard nacque, ed è quel Coleco lanciato in Italia da un paio di mesi: l'ambizione di questa marca è quella di portare nelle case lo stesso livello qualitativo dei videogames "arcade" cioè da bar. Alcuni giochi Coleco si avvicinano molto a questo traguardo; il pubblico americano ha decretato un buon successo al sistema Colecovision, e qui da noi occorre aspettare almeno fino alla fine del periodo natalizio per trarre qualche indicazione. Possiamo solo dire che il pubblico di appassionati chiede insistentemente notizie e preme alle porte da più di sei mesi. L'attesa, quindi, è molto viva.

Che la tendenza del pubblico sia quella di focalizzare l'attenzione solo su quei sistemi che abbiano realmente un grosso contenuto innovativo, è un fatto certo, di cui tutti devono tenere conto.

Ne han tenuto conto quelle ditte che anziché sprecare le loro energie nel tentativo di lanciare un sistema nuovo, hanno preferito impiegarle nella programmazione di videogames molto belli che girassero su entrambi i sistemi VCS e Intellivision. Queste ditte, prime di tutte Actitision e Imagic, hanno anche dimostrato che i due sistemi possono ospitare giochi molto simili, prova ne siano tutti i giochi eseguiti in entrambe le versioni.

Ne han tenuto conto anche i cugini del mercato degli home computer, che ora sembrano più impegnati a dotare di tanti programmi le loro tastiere già affermate sul mercato, piuttosto che proporne di nuove ad ogni pié sospinto.

A PROPOSITO DI HOME COMPUTER ...

E qui il discorso entra nell'oceano dei computer, quelli con tastiera diciamo. Le domande dei lettori mettono in rilievo che il quesito di base è: mi compro un computer o una consolle?

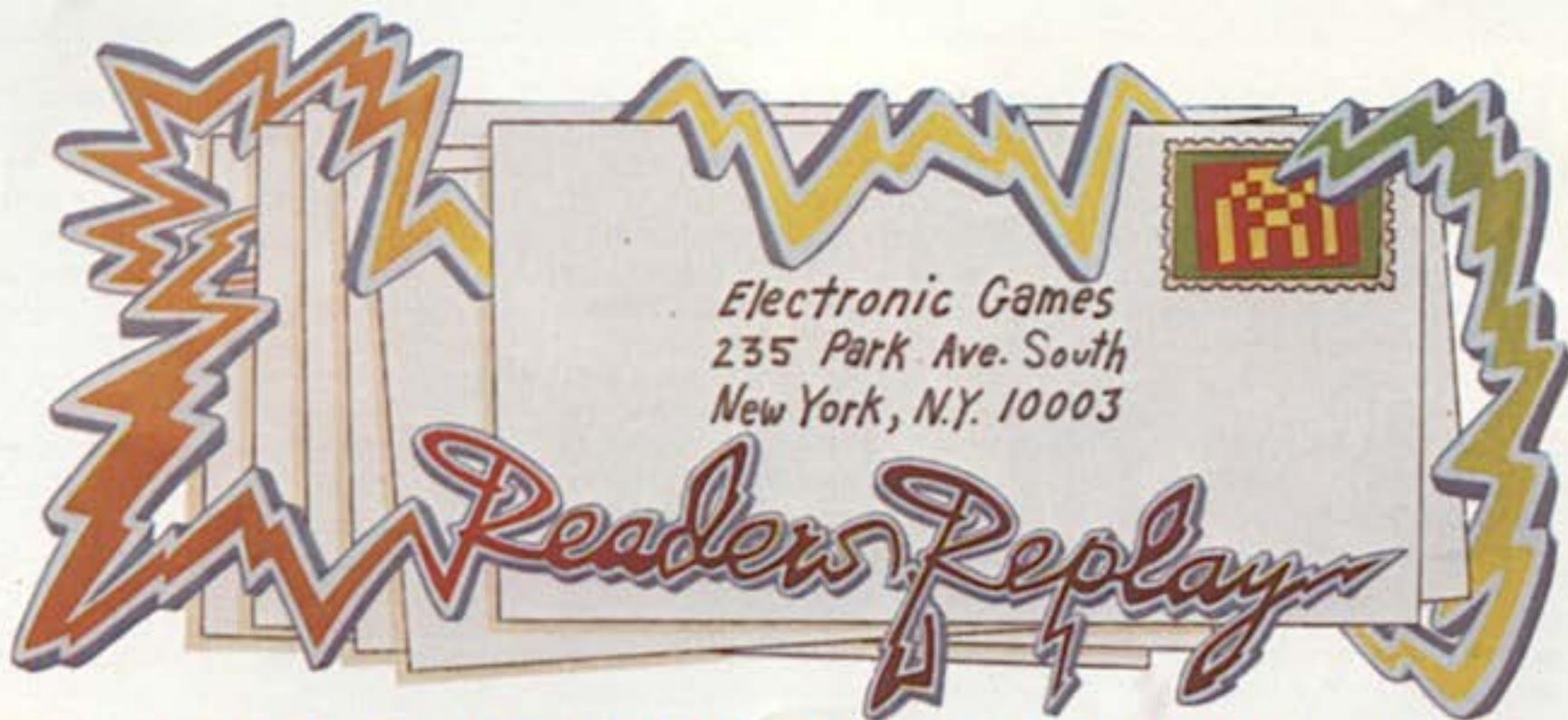
Ve lo confessiamo senza falsi pudori: non sappiamo che cosa rispondervi.

Le consolle Intellivision e Coleco sono o saranno completabili con tastiere ed espansioni di memoria tali da renderle di atto assimilabili a veri e propri home computers; e se è vero che consolle più tastiera presenta un costo maggiore rispetto all'acquisto di un home computer di pari prestazioni, è anche vero che adottando questi sistemi l'utente ha a disposizione un software di videogames assolutamente di primordine, cosa che non sempre capita con gli home computer. Questi ultimi hanno moltissimi games di catalogo, ma a onor del vero la qualità e l'accuratezza di realizzazione è piuttosto discontinua: a volte si trovano giochi paragonabili a quelli da bar, altre volte si incappa in realizzazioni modeste e poco curate. E la discrepanza avviene all'interno dello stesso sistema, dello stesso computer.

Siamo tuttavia convinti che la differenza va appianandosi, l'informatica in continuo progresso mette a disposizione dei progettisti mezzi sempre più sofisticati con i quali ottenere sistemi compatibili e ottimizzabili sia nella direzione del computer programmabile, sia in quello del videogame.

Di qui a poco non dovrebbero più esserci differenze apprezzabili fra un computer e un consolle, e probabilmente la distanza stessa diventerà sempre più difficile, fino a che sarà un discorso privo di senso.

Questa è una previsione, piuttosto generica forse, ma abbastanza attendibile: chi volesse azzerare proiezioni più dettagliate rischierebbe grosse smentite. Già non sono mancate a carico di chi, solo pochi mesi fa, aveva dato per morto qualche sistema, che invece gode di grande salute e di rinnovato vigore, o da chi vaticinava l'imminenate rivoluzione del mercato home computer ad opera di qualche miracolosa tastiera che poi non si è mia vista e forse non si vedrà mai.

Così è questo mondo, signor miei.

ELECTRONIC GAMES EDIZIONE ITALIANA JCE VIA DEI LAVORATORI 124 20092 CINISELLO B. MI

PUGNI MATTEL

Ho letto da qualche parte che "BOXING" dell'Intellivision non sarebbe la versione finale di tale cartuccia.

Ho comprato questo videogame lo scorso Dicembre e vorrei che mi assicuraste che questa versione è quella giusta.

George Fisher/Saugus, Mass.

Abbiamo chiesto direttamente al responsabile americano dell'Intellivision, Bill Gills, e lui stesso ci ha assicurato che la cartuccia che hai comprato rappresenta proprio la versione finale del famoso gioco sportivo Mattel.

Quello che succede, comunque, è che le compagnie, prima di commercializzare definitivamente un titolo, raggiungono lo stadio finale del prodotto soltanto dopo innumerevoli prove e versioni prototipo: chi riesce a vedere una di queste anteprime molto spesso avrà un'impressione totalmente differente quando vedrà il risultato finale.

Può essere così accaduto che chi ha visto una versione di Boxing diversa da quella dei negozi, molto probabilmente è venuto a contatto con uno degli innumerevoli prototipi del gioco, come quello, ad esempio, che è raffigurato sul catalogo e che è leggermente differente dalla versione finale.

PUNTI ATARI

Succede che sul mio Atari VCS, in molte cartucce, il massimo punteggio riportato dal video è molto inferiore a quello che in realtà io riesco ad ottenere.

Ad esempio in Spece Invaders dopo aver raggiunto i 9.999 punti si ritorna a zero e ciò mi rende difficile documentare il mio high score.

Scott Wagner/Halzlet, N.J..

Il fenomeno di cui ti lamenti si chiama "rollover" e capita quando il segnapunti digitale del videogame ha bisogno di aggiungere un'altra cifra per aggiornare il punteggio, ed evidentemente non ha lo spazio per mettercela.

Il 9.999 diventerebbe un 10.000 ma poiché non c'è posto per l'1 resta 0.000.

Fortunatamente ultimamente diverse case hanno provveduto a rendere sostanzialmente infinita la possibilità di punteggio o ampliando il numero di cifre del contapunti o facendo apparire delle "tacche" sul video per testimoniare il numero di azzeramenti.

PAC-MAN PER INTELLIVISION

Ho letto che la Atari ha acquistato i diritti in esclusiva per riprodurre Pac-Man e Defender.

Questo vuol dire che non potremo mai vedere le versioni di tali giochi anche sul sistema Mattel?

Jonh Zapala/Chicago, I11.

Sfortunatamente, le licenze concesse ai videogiochi attualmente possono solo essere esclusive (che senso avrebbe comprarle sennò?).

Avviene quindi che se la Atari compra i diritti di un gioco come Pac-Man, lei sola ha il diritto di produrre una cassetta con quel nome e nessun altra compagnia può farlo.

Più in là nel tempo speriamo vivamente che ciò non debba più succedere e che la concessione dei diritti avvenga su basi non esclusive, affinché anche le altre compagnie possano produrre versioni autorizzate dello stesso titolo.

Naturalmente, potrai sempre trovare in commercio quelle non autorizzate...

ATTENZIONE, ATTENZIONE!!!

AVVISO IMPORTANTE
A TUTTI I LETTORI
DI ELECTRONIC GAMES!!!
DAL PROSSIMO NUMERO
LA RUBRICA
DELLA POSTA SARA'
MONOPOLIO ESCLUSIVO
DELLE VOSTRE
NUMEROSISSIME
LETTERE, ARRIVATE
DA TUTTA ITALIA,
CHE HANNO
LETTERALMENTE SOMMERSO
LA NOSTRA REDAZIONE.
NON ABBIATE PAURA
A SCRIVERE
PUBBLICHEREMO TUTTE
LE VOSTRE LETTERE!!!!!

NUOVO HIT DAGLI U.S.A.

COCCODRILLI, CANNIBALI, MACIGNI ROTOLANTI. E' JUNGLE HUNT. L'ULTIMA SFIDA DEI VIDEOGIOCHI ATARI.

La tua bella è prigioniera dei cannibali. Devi salvarla. Ma nulla è più insidioso della giungla. Stringi i denti e vai. Solo resistendo puoi continuare a giocare e raggiungere il punteggio più alto. Questo è il bello di Atari: che la sfida diventa sempre più difficile.

E tra le ultime cassette Atari ne hai da scegliere: Pole Position, Kangaroo, Sorcerer's Apprentice, Galaxian, Battlezone, Dig Dug, Asterix.

ATARI®

ATARI. NIENTE DIVERTE DI PIU'.

I RECORDS IN SALA GIOCHI

Siamo alla seconda puntata del nostro viaggio tra i migliori giocatori da bar di tutto il mondo (anche se sono prevalentemente americani).
Questa volta vi offriamo una lista di records, tutti assolutamente incredibili, ottenuti con videogames più nuovi e più recenti di quelli della volta scorsa.
Potrete così ammirare magici punteggi a nove cifre che testimoniano delle prestazioni veramente eccezionali ed anche una resistenza fisica notevolissima allo stress da videodipendenza.
E VOI?
E voi, cari lettori, riuscirete a competere con loro?
Noi crediamo francamente di sì e pertanto siamo già pronti a riservare il giusto spazio su questa pagina alle vostre performances.
Come dovete fare? Niente i più semplice: scattare una bella foto Polaroid (o simile) al vostro record, compilare il tagliando qui accanto e mandare il tutto alla nostra redazione.
Dimostrate ai vostri amici americani che anche loro possono imparare qualcosa!

NOME DEL GIOCATORE ____________

INDIRIZZO ____________

NOME DEL GIOCO ____________

PUNTEGGIO ____________

NOME DEL BAR O DELLA SALA GIOCHI ____________

____

INDIRIZZO ____________

FIRMA E/O TIMBRO DEL GESTORE ____________

ECCO LA SFIDA D'OLTREOCEANO!

Missile Command (Atari)
Joe Fernandes
Artesia, CA
Record: 52.246.260

Centipede (Atari)
Darren Olson
Calgary, Canada
Record: 15.207.353

Donkey Kong Jr. (Nintendo)
David Herren
Pratt, KS
Record: 806.400

Ms. Pac-Man (Midway)
Brian Burknap
Berwyn, IL
Record: 442.310

Super Pac-Man (Midway)
Mike (XYZ) Schneider
Los Angeles, CA
Record: 1.233.410

Dig-Bug (Atari)
Mike Strain
San Angelo, TX
Record: 6.269.720

Donkey Kong (Nintendo)
Bill Schenley
Ocean Grove, NJ
Record: 11.800.300

Frenzy (Stern)
Pete McCormick
Morris, MN
Record: 1.243.163

Fregger (Sega/Gremlin)
Dave Marsden
Santo, TX
Record: 2.400.050

Galaga (Midway)
Jack Pardo
Lansing, MI
Record: 9.635.070

Stargate (Williams)
Mike McCrary
Albuquerque, MN
Record: 64.830.268

Robotron (Wialliams)
Ken Vance
Las Vegas, NV
Record: 200.257.350

Tempest (Atari)
Ken Vance
Las Vegas, NV
Record: 4.999.993

Vanguard (Centuri)
Guglielmo Toro
Caba Rojo, PR
Record: 2.238.220

Wizard of Wor (Midway)
T.P. Woolley
Goldendale, WA
Record: 556.200

Zaxxon (Sega/Gremlin)
Mike Bromberg
Fort Lee, NJ
Record: 2.300.900

Tron (Midway)
Dave Libby
Hampton, VA
Record: 5.999.522

Solar Fox (Midway)
Greg Bray
Rockvale, CO
Record: 4.030.490

Thief (Pacific Novelty)
Brian Wathen
Owensboro, KY
Record: 6.130.930

Kick-Man (Midway)
Jay Nowak
Summersville, VA
Record: 7.685.690

Kangaroo (Atari)
Chris Andersen
Port Coquitlam, Canada
Record: 610.200

Looping (Venture Line)
Craig Johnson
Juneau, AK
Record: 2.458.770

Joust (Williams)
Rick Linden
Northbrook, IL
Record: 83.000.000

Tutankham (Stern)
Steve Pearson
Cold Springs, MN
Record: 141.160

Burgertime (Midway)
Brian Taylor
Virgiania Beach, VA
Record: 550.050

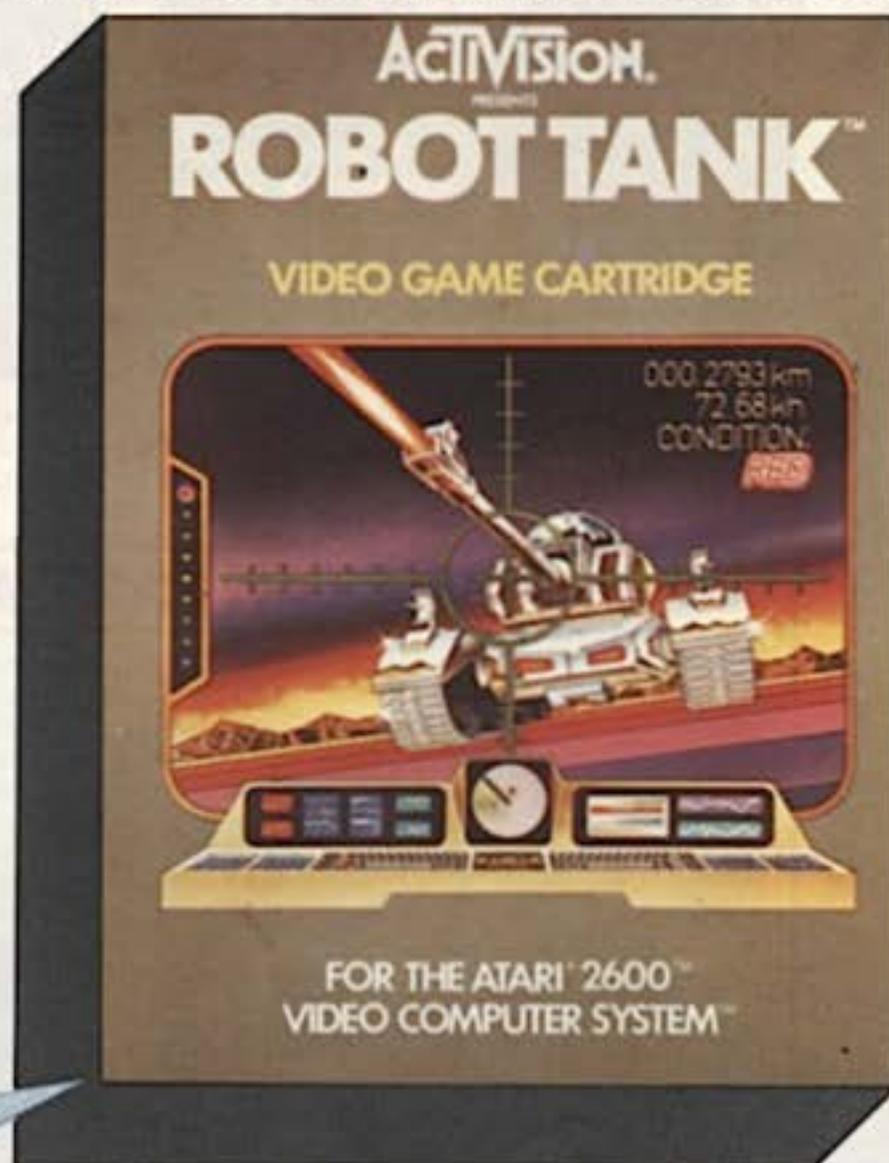
Q*Bert (Gottlieb)
Ace Vaselenak
Alberta, Canada
Record: 4.008.550

Lady Bug (Universal)
Jon Morgan
Jacksonville, FL
Record: 256.980

Wild Western (Taito)
Neal Parsons
Ontario, Canada
Record: 957.300

Nuovo da ACTIVISION®

L'emozionante battaglia di mezzi corazzati sempre vincente nelle Video-Hit USA.

ROBOT TANK™

Allarme! I carri armati nemici hanno eluso il COMMAND-CONTROL e stanno avanzando minacciosi, travolgendo ogni resistenza.

Sono macchine da guerra modernissime, dotate di armi micidiali, a cominciare dai cannoni-laser. Tocca a voi scendere in campo per fermarli.

Ma, attenzione, sarà dura! Dovrete lottare notte e giorno non solo contro i nemici ma anche con le condizioni del tempo e del terreno che cambiano in continuazione...

Videogiochi ACTIVISION® da usare con ATARI® V.C.S.®

ACTIVISION® e fai parte del gioco. Activamente.

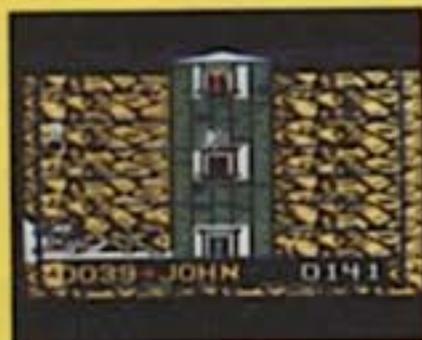
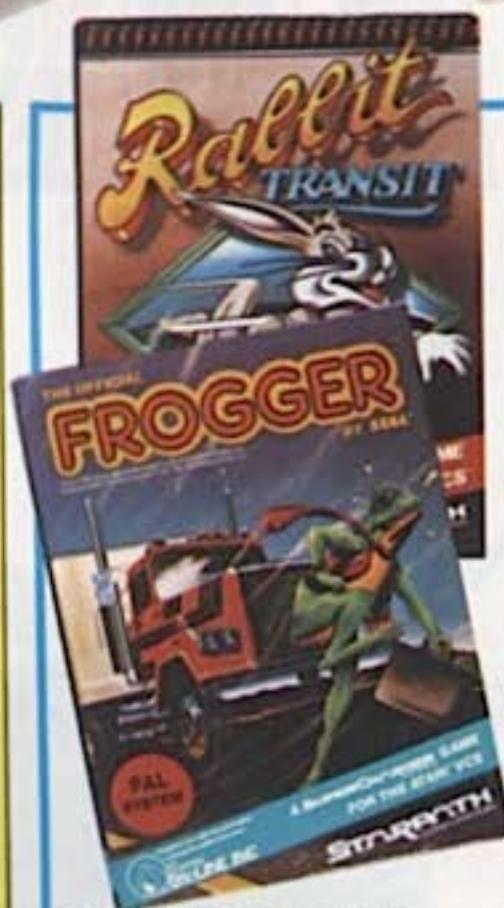
I videogiochi ACTIVISION sono distribuiti in Italia da miwa trading s.r.l.
Centro Direzionale MILANO FIORI - Strada 7 - Palazzo T1 20089 ROZZANO (Mi) - tel. 8256289 - 82...

IL NUOVO PHILIPS VIDEOPAC G 7400

La Philips ha realizzato una nuova consolle dopo la G 7000 e la G 7200, con schermo incorporato: si tratta della G 7400, una base che, se pure non presenta aspetti rivoluzionari, merita di essere approfondita in alcune delle sue caratteristiche.

Innanzitutto, occorre specificare che tutte le cartucce fin qui create dalla Philips resteranno compatibili anche con questa nuova consolle, eccezion fatta per il Blackjack (n. 5), la cassetta musicale (n. 31), e In fila per quattro (n. 40).

Le cartucce che d'ora innanzi verranno poste in commercio presentano sul G 7400 una grafica desicamente migliorata, e comunque resteranno utilizzati anche sui vecchi modelli Philips. Ecco i titoli: Mousing cat, Backgammon, Turtles, Super bee, Terrahawk, Killer bees e Nightmare, a cui vanno aggiunti le nuove versioni di Corsa a cronometro (n. 1), Battaglie spaziali (n. 11), Tiro con la catapulta (n. 20), Attacco galattico (n. 34), Allarme dallo spazio (n. 39) e Pete e il piccone magico (n. 43).

All'atto dell'acquisto, prestate molta attenzione se sulla confezione compare il segno "+": in caso affermativo, si tratta di un gioco realizzato appositamente per il nuovo Videopac.

Pete e il piccone magico nelle 2 versioni

SUPERCHARGER PER ATARI

È finalmente arrivato anche in Italia il Supercharger, un espansore di memoria ideato per ampliare la potenza del Video Computer System dell'Atari di ben 49 volte, e per giocare i giochi su cassetta della Starpath. L'importatore ufficiale in Italia è Ruggeri Telegames di Roma, che attualmente distribuisce ben 9 giochi compatibili: Communist Mutants from Space, Suicide Mission, Killer Satellites, Fireball, Dragonstomper, Escape from the Mindmaster, Phaser Patrol (offerta in omaggio con l'acquisto del Supercharger) ed i nuovissimi Rabbit Transit e Frogger.

I giochi sono su cassetta perché vengono caricati su un normale registratore, una sola volta (cassette single-load) o più volte nell'arco dell'intera partita (multi-load).

Il prezzo è di L. 150.000 per il Supercharger e la cassetta dimostrativa, è di L. 295.000 per l'intera serie dei 6 titoli, che singolamente costano L. 53.000 (single load) e L. 60.000 (multi-load).

I giochi sfruttano appieno l'aumento di potenza fornita al computer, ed offrono una complessità di gioco veramente sorprendente che non mancherà di soddisfare anche i videogiocatori più esigenti. Del resto, il notevole successo ottenuto in America da questo apparecchio testimonia la sua validità.

VIDEOGIOCHI A LUCE ROSSA

Alcune delle aziende statunitensi impegnate nel settore dei videogames hanno pensato bene, per avvicinare un segmento di mercato normalmente irraggiungibile, quello degli adulti, di indirizzre i propri sforzi elettronici verso la creazione di videogiochi "a luce rossa", in cui i giocatori devono disimpegnarsi sul loro schermo video in situazioni in reatà un po' scabrosette. Il loro successo è stato immediato, tanto che anche in Italia qualcuno ha provveduto ad assumere il ruolo di distributore ufficiale di alcuni di questi giochi.

È infatti la I.T.P. di Milanofiori che ha provveduto ad importare in Italia il famoso X-man della Gamex e l'intera serie dei giochi "Play-around", così definita perché ogni cartuccia contiene due giochi da utilizzare sull'Atari VCS. I titoli, comunque, di tanto in tanto si ripetono: abbiamo così un Bachelor Party ed un Bachelorette Party, per soddisfare le esigenze di entrambi i sessi. Sei cartucce-gioco con due giochi differenti offrono così un totale di ben 12 giochi disponibili per chi è incuriosito da questo nuovo modo di giocare.

IMAGIC PER VIC 20

Dopo essersi occupata di videogiochi per Atari, Intellivision, Philips e, ultimamente, Colecovision, l'Imagic si dedica ora alla produzione di software per home computers: più esattamente, è stata annunciata la prossima disponibilità per l'Italia di versioni compatibili per il Commodore VIC 20 dei famosissimi giochi Imagic "Demon attack", "Dragonfire" ed "Atlantis"; è probabilmente un sintomo significativo dei progetti delle maggiori case produttrici di software che intendono gradatamente dirigersi verso il mercato ritenuto, a lungo andare, più stabile e definitivo: quello degli home computers. Se poi si tratta di un computer con tendenze al gioco totalmente spiccate come il VIC 20, tanto meglio!

IL CREATIVISION SI ESPANDE

Sono finalmente le prime espansioni per il sistema di videogiochi Creativision, che, come era nelle intenzioni originarie, dovrebbero provvedere a trasformare la normale consolle per videogioco in un potente home computer.

Il primo accessorio approntato per questo scopo è la tastiera: si tratta di una tastiera di tipo tradizionale a 48 tasti, che permette di operare con comodità di fase di programmazione e di utilizzare contemporaneamente i joysticks senza alcuna difficoltà. Il prezzo è di L. 100.000 IVA inclusa. Sono poi disponibili un registratore a cassette per conservare i programmi su nastro (L. 120.000), ed un interpreter BASIC per programmare con il linguaggio dei computers, corredato di un manuale di programmazione per gli inesperti del ramo (L. 110.000).

Verranno successivamente introdotti sul mercato un'espansione di memoria a 64 k, una stampante ed un'interfaccia seriale-parallela. Inoltre, per il gennaio del 1984 è annunciato come disponibile un adattatore che permetterà di utilizzare sulla base Creativision tutti i giochi compatibili con il sistema Colecovision ed, indirettamente, anche quelli per Atari.

Un computer in ogni stanza

Clive Sinclair è un uomo indubbiamente un uomo molto intelligente: non solo è presidente del Club degli intelligenti cui si accede solo se si ha un QUI superiore a 180, ma solo a 42 anni.

È presidente della Sinclair Research Ltd di Cambridge, che riesce a sfornare la più alta produzione mondiale di piccoli computer. E questa, di fronte ai colossi americani e giapponesi, è una soddisfazione non da poco!

Lo ZX Spectrum, ultima affascinante creazione della Sinclair Research, è partito da pochi mesi, ma ha già un ritmo tale da riuscire a doppiare il pur trionfale '81 entro un anno: è un computer che occupa lo stesso ingombro di un pagina di questa rivista e uno spessore di poco superiore; cionostante la sua memoria è quella del più celebre personal computer, l'Apple e il suo sistema operativo (la sua "intelligenza") è molto originale ed evoluto.

Si collega ad un televisore ed ha la possibilità di sfruttarne i colori: costa molto meno di un televisore a colori.

Lo Spectrum è un home computer.

TUTTOFARE AUTOSUFFICIENTI.

Costo molto ridotto, notevole autosufficienza, dimensioni contenute: queste, dunque, le caratteristiche di un computer domestico.

Deve poter funzionare con il normale schermo televisivo, poiché in ogni casa ce n'é uno. Come memoria dei dati è un grado di utilizzare un qualsiasi registratore a cassetta di tipo economico, poiché, anch'esso, è onnipresente.

La spesa in attrezzatura di base, dunque, è proprio limitata al solo computer, tastiera ed elaboratore elettronico. Ed è una spesa molto ridotta, quasi sempre inferiore al mezzo milione.

Un più recente sviluppo ha decretato che un completo home computer debba essere dotato anche di una "porta" per le cartucce, ossia di una rastrelliera di contatti tali da potervi agganciare un circuito integrato contenente un programma, allo stesso modo delle consolle da videogame.

In questo modo, senza dover ancora affrontare l'acquisto di un apparecchio accessorio, si ottiene anche il caricamento istantaneo dei programmi.

Il sistema a musicassetta, tuttavia, rimane il più economico: una cassetta incisa costa molto meno di una cartuccia, anche se il rapporto di costo si assottiglierà fino a invertirsi man mano che crescerà il numero di utenti e, di conseguenza, la "tiratura" delle cartucce.

L'unità centrale contiene le memorie operative del computer, ossia la ROM e la RAM: la prima (Read Only Memory) non è a disposizione dell'utente, poiché contiene le istruzioni operative del computer: gestione del video, delle uscite, algoritmi, interpretazione delle istruzioni e così via. Nel caso degli home computer la ROM contiene anche il linguaggio BASIC.

La RAM, invece, è una memoria aperta, dinamica, disponibile: è come un alveare fatto di cellette vuote, che aspettano di essere riempite da parte dell'utente. È dentro a questa memoria che vengono poste le istruzioni dei programmi e i dati. È questa la memoria che istantaneamente viene caricata da tutte le istruzioni e i dati presenti in una cartuccia, nella quale lentamente vengono travasati

Adventure, **programmi di simulazione: l'home computer sa essere un ottimo interlocutore, ed è particolarmente indicato per tutti quei casi in cui si debbono impostare lunghe procedure ripetitive. Ideale quindi per elaborare conteggi, previsioni, statistiche, e per visualizzare sia la richiesta dei dati sia la pubblicazione dei risultati in forme che risultino colloquiali. Nella foto un Sinclair ZX 81 aiuta l'utente a formare una schedina del Totocalcio secondo un sistema.**

AVT, (Lire 900.000 ca.) un computer compatibile con il sistema Apple, il personal più famoso del mondo: in U.S.A. questo tipo di computer è diffuso anche nelle case, e per questo motivo esistono programmi di gioco ed educativi.
In Italia le cose stanno diversamente, e gli home computer sono apparecchi totalmente diversi dai personal.

Ha messo a rumore il mondo degli home computeristi, e in seria preoccupazione i concorrenti: in effetti le caratteristiche del Sinclair Spectrum sarebbero parse impossibili solo un anno fa, sia come quantità di memoria (16 o 48 kbytes), sia come capacità grafiche, sia, infine, come economicità della macchina, che è anche la più estensibile in campo scolastico-educativa.

istruzioni e dati provenienti da una musicassetta.

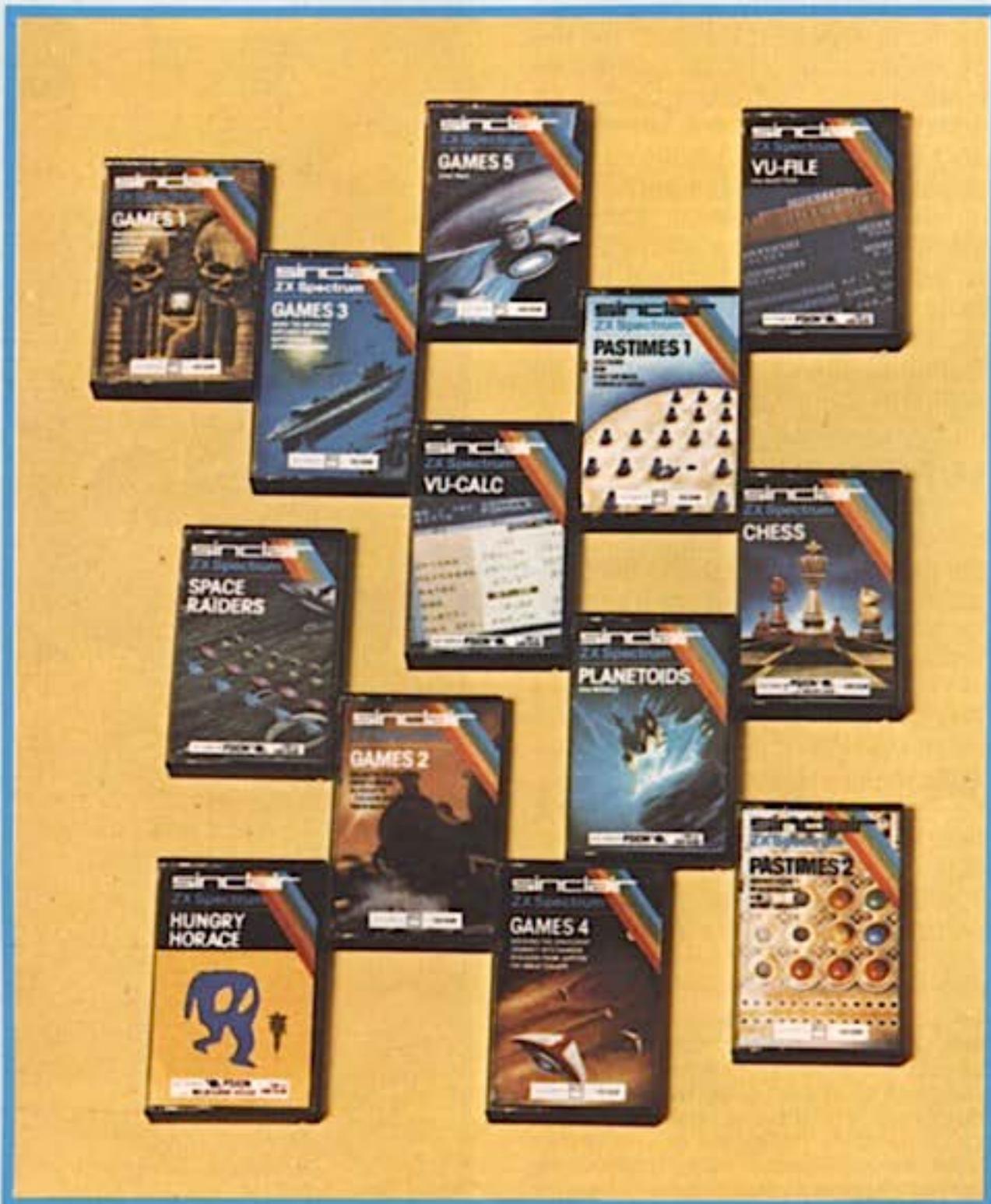
È questa, inoltre, la memoria di cui usa specificare la capacità, poiché dalla sua minore o maggiore grandezza dipende al possibilità di creare programmi più o meno complessi, o di elaborare più o meno velocemente archivi di dati.

Se un computer ha 16 kbytes di memoria (un kilobyte equivale a 1024 istruzioni elementari) ciò significa con 16.384 caratteri possono essere contenuti, e quindi elaborati senza dover ricorrere all'esterno.

QUANTA MEMORIA?

16 kbyte è un buon ammontare di memoria, addirittura abbondante se si pensa ai videogame, ma già un po' ristretto per trattare archivi o gestioni.

48 kbyte è l'attuale livello medio, un po' come 1600 per la cilindrata delle automobili: è la memoria RAM dell'Apple più famoso - che tuttavia non è un home computer ma un vero e proprio personal - e anche della versione più potente dello Spectrum, che è l'unico home ad arrivarci. Per tutti gli altri, finora, la vetta è 32 kbyte, che è comunque già molto buona. Per il Commodore 64 la memoria realmente disponibile dall'utente è di 37 kbytes.

Non lasciatevi impressionare dalle cifre: l'agendina del telefono che tenete sempre con voi contiene informazioni per un ammontare di unità di memoria molto superiori a 32 e a 48 kbyte: se pensate che ogni

Il software di un computer è la sua dotazione di programmi: il software già predisposto dalla casa o da altre ditte è importantissimo perché permette la reale utilizzazione del computer. La sua validità e la sua rispondenza alle esigenze dell'utente è quindi determinante ai fini dell'orientamento verso questo o quel modello. Nella fotografia la dotazione di software dello Spectrum Sinclair al momento del lancio: si tratta di un'ottima collezione, che aumenterà nel tempo e che ha il pregio di essere realizzata sul più economico dei supporti, la cassetta.

carattere sia un byte, e che ogni gruppo formato da nome, cognome indirizzo e n. di telefono occupi mediamente una quarantina di caratteri, ecco che un'intera memoria RAM risulta impegnata con 1128 registrazioni, ossia meno di 60 per ogni lettera dell'alfabeto della vostra rubrica personale. Questo senza contare una certa parte di quei bytes dovranno essere a disposizione del programma.

Se considerate poi quanto è più comodo portarsi appresso l'agendina che non un computer con tanto di televisore annesso...

Non è uno scherzo, la realtà è proprio questa: l'home computer non può essere frainteso come sostituito di attrezzi già esistenti ma deve essere considerato un nuovo abitante della case, dotato di sue specifiche attitudini e peculiarità.

Torniamo infatti alla memoria: se è vero che non abbiamo risolto il problema dell'indirizzario, resta da considerare il fatto che all'interno di questo indirizzario il computer, opportunamente programmato, può svolgere complicate ricerche, altrimenti lunghe e noiose.

Potreste per esempio chiedere un elenco di tutti i vostri amici il cui numero di telefono comincia con 7, e anche se la cosa non pare poter essere molto utile, è pur sempre indicativa della possibilità di elaborazione.

Riflettiamo un attimo su questo banale esempio: se ho in tutto due numeri di telefono, a colpo d'occhio posso determinare quanti di essi iniziano per 7: nessuno, uno o entrambi.

Ma se dovessi fare la stessa cernita sulla base di 1.000 numeri, già le cose cambierebbero, ed una "macchina" che lo sapesse fare al posto mio mi sembrerebbe una benedizione; e questo è il caso dell'agendina elettronica sistemata in una RAM di medie dimensioni.

Ma se dovessimo fare la stessa cosa su un'intero elenco del telefono cittadino neppure il computer ce la farebbe a contenere quei milioni e milioni di informazioni.

Ciò non impedisce tuttavia al computer di sapersela ugualmente cavare da solo, semplicemente aiutato da una memoria esterna.

Che cosa fareste voi se per penitenza vi dessero da fare un lavoro del genere? Non vi accingereste di sicuro a mandare a memori tutto l'elenco telefonico della rete di Milano... no, vi limitereste a passarlo al vaglio tutto, numero telefonico per numero telefonico, annotandovi man mano ogni numero telefonico che inizi con la cifra "7".

Analizzando meglio il vostro operato possiamo distingure una sequenza operativa; una magazzino dati, una memoria attiva (la vostra) contenente sia le istruzioni relative alla sequenza operativa, sia una breve porzione del magazzino dati, ogni volta assunta temporaneamente e per consentirne l'elaborazione, e poi scaricata per essere sostituita da una successiva porzione da sottoporre al trattamento.

Il computer si comporta esattamente allo stesso modo: accede, ad un magazzino di dati, la memoria di massa su cassetta o disco, ne incamera una porzione adeguata alla memoria RAM libera, lielabora in base alle istruzioni di programma contenuti sempre in RAM, pubblica i risultati, o li memorizza, annulla la porzione elaborata in modo da creare posto per una nuova porzione.

In questo modo il computer giunge a destinazione: infallibilmente, poiché non può sbagliare, e piuttosto velocemente. In ogni caso senza aver bisogno di enormi quantità di memoria, quindi senza essere un computer colossale.

LE PERIFERICHE

Abbiamo analizzato la memoria nei suoi tre aspetti essenziali, uno dei quali risiede all'esterno del computer, e quindi in unità che è *periferica* al computer stesso, inteso come unità centrale.

Anche il video è una periferica, e il fatto che in casa vostra il TV color esistesse già prima del computer nulla toglie a questa sua collocazione. È una periferica anche la tastiera, benché si trovi così intimamente collegata all'unità centrale.

La tastiera è una periferica di entrata, o *input*: serve a far entrare dati nel computer. È il vostro mezzo di comunicazione per far sì che l'unità centrale si accorga di voi e ascolti le vostre istruzioni.

Il video è una periferica di *output*, d'uscita cioè e se ne serve l'unità centrale per far sapere a voi che cosa sta succedendo. I risultati, i messaggi e così via.

I joystick dei videogame sono una periferica di input, come la tastiera.

La stampante, quando c'è, è una periferica di output, come il video.

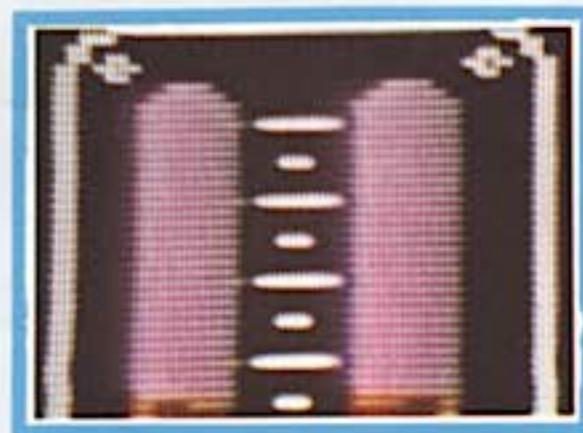
Il registratore a cassette, o l'uni-

Gli scacchi, il programma più venduto con gli home computer. La disponibilità di acquisto di software dei computeristi italiani è di circa 4 programmi all'anno; quando la "rivoluzione informatica" sarà completata l'acquisto di programmi sarà probabilmente maggiore dell'attuale consumo di dischi.

tà che controlla i dischi, è una periferica mista: da un lato è in grado di ricevere dati dalla macchina registrandoli e quindi conservandoli - e questa è una struttura di output -, dall'altro è in grado di "riconsegnare" alla macchina i dati stessi, che possono essere archivi o programmi, per un riutilizzo successivo: e questa è una struttura di input.

Altre periferiche, ma più raramente utilizzate con gli home computer a causa del loro alto costo e della grande specializzazione sono i *plotter*, macchine per disegnare, in pratica dei veri e propri piccoli robot, e le tavole grafiche, che, al contrario, rilevano dei disegni inviando i dati fondamentali alla memoria del computer. Esistono poi bracci meccanici, interfacce telefoniche (per consentire a due computer di dislocare tra di loro via telefono) e altre svariatissime periferiche.

IL MERCATO

Non si creda che questo settore sia affollato come quello delle macchine fotografiche o dei giradischi; in

Le capacità grafiche degli home computer sono notevoli: lo attesta questo dettaglio di un'immagine prodotta dal sistema Creativision, che mette in risalto sia la buona definizione, sia la notevole pulizia dei colori.

realtà gli home computer non sono moltissimi, e ciò per un motivo ben preciso: ogni computer è un sistema diverso, autonomo ma anche isolato rispetto a tutti gli altri.

L'eccessiva proliferazione di modelli porterebbe quindi ad una dannosa polverizzazione dei sistemi.

Uno standard riconosciuto in tutto il mondo è quello del fortunato Commodore VIC 20: un computer non più aggiornatissimo, ma molto ben dotato in fatto di periferiche e con una imponente dotazione di programmi, più di cento, fra cui molti giochi, e qualche programma veramente professionale. È anche molto economico 235000 lire nella versione base da 5 kbyte RAM.

Il computer più venduto nel mondo come unità di pezzi è il Sinclair ZX 81: in Inghilterra, suo paese d'origine, copre il 60% del mercato, e in Italia la sua quota è molto simile. Si tratta di un sistema totalmente autonomo, utilizza un BASIC molto personalizzato, dispone di periferiche economicissime, ed esso stesso è il più economico in assoluto: 115.000 lire!

Attorno allo ZX 81 è nata una vera e propria "comunità", si potrebbe quasi dire una cultura, e i club, le associazioni, le iniziative, i raduni che si svolgono in tutto il mondo ormai non si contano più.

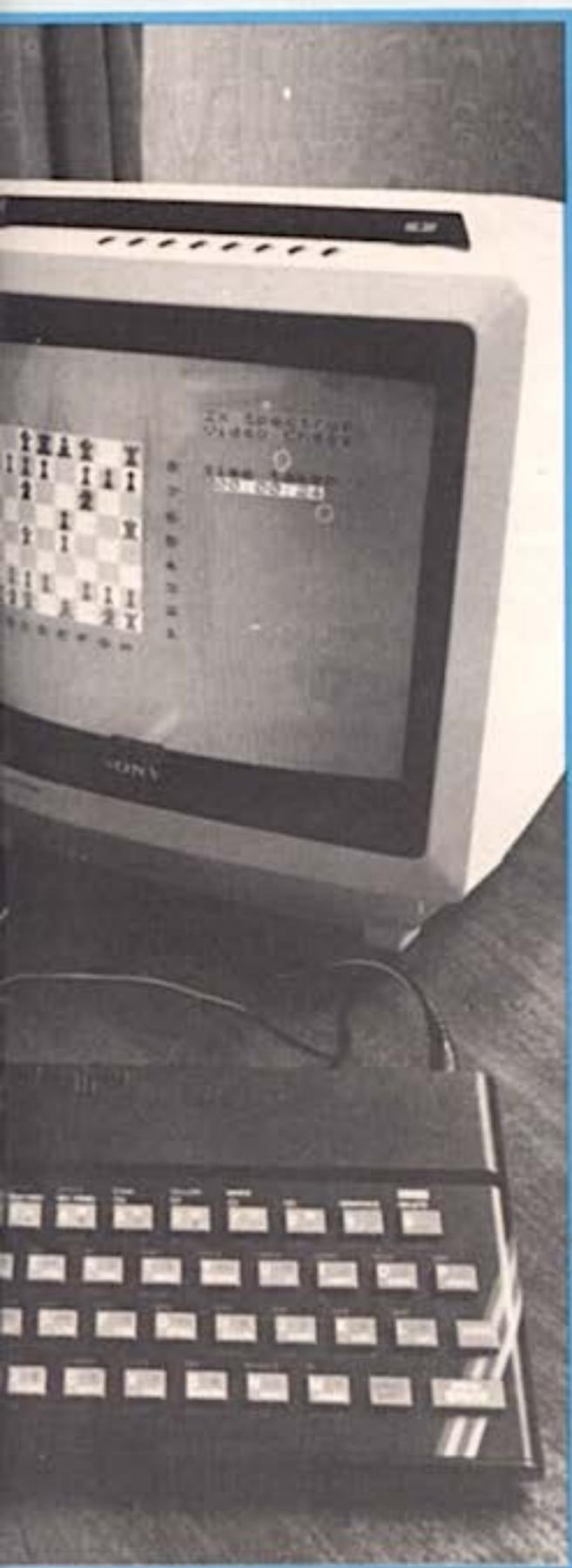
La stessa ditta il cui titolare è stato nominato baronetto dalla Regina d'Inghilterra ha messo in commercio lo Spectrum, un home a colori che rappresenta un'evoluzione del sistema ZX e che è protagonista di un enorme successo, poiché è dotato di caratteristiche molto elevate e ha un prezzo decisamente competitivo (352.000 lire).

VIC 20 e ZX Spectrum, il bipartitismo del mercato potrebbe sembrare perfetto, ma già all'orizzonte si profila il successo del Commodore CBM 64, che sotto la stessa carrozzeria del VIC 20 contiene grafica ad alta risoluzione e 64 kbyte di memoria complessiva: purtroppo il suo sistema operativo non è compatibile con quello del VIC, e quindi il software dell'uno non gira sull'altro, mentre sono compatibili tutte le periferiche.

Con un prezzo di 650.000 lire il CBM 64 potrà addirittura diventare l'home computer più appetibile da chi intende servirsene anche per scopi professionali, sempre che l'annunciato software applicativo non tardi troppo: un home di questo genere deve disporre di programmi di archivio, di tabellone elettronico, di word processor (programma di memorizzazione e impaginazione di testi), che in questo caso sono stati annunciati ma ancora non sono giunti fino ai nostri lidi.

Al di fuori dei computer citati, ve ne sono altri che stanno a testimoniare quanto ancora il successo di un home computer dipenda da molti fattori e non solo dalla sua affidabilità: se sfogliate una rivista di personal computing americana o inglese, vi accorgerete che gli Atari 400 e 800 sono continuamente citati, e che ad essi sono dedicati interi quintali di software. Da noi questi computer hanno riscosso un enorme ... insuccesso, e la stessa Atari International italiana sta meditando con molta prudenza il lancio dei nuovi validissimi 600 XL e 800 XL, ben consapevole di quanto sia ripida la china da risalire.

Il TI 99/4A della Texas Instru-

ments uscì due anni fa, e per allora aveva caratteristiche fenomenali, fra cui il microprocessore a 16 bit e, ancor più importante, una libreria di software in cartuccia veramente completa e invidiabile: non si può dire che sia stato un fiasco, ma certo non ha avuto quell'accoglienza che le sue doti potevano far sperare.

Una situazione così insidiosa ha sconsigliato i dirigenti della Mattel Electronics italiana a tentare l'avventura del pur già annunciato Acquarius, un home computer che solo fino a quattro mesi fa sembrava destinato a invadere il nostro mercato con la stessa irruenza con cui i videogames Intellevision avevano invaso l'anno prima di mercato dei videogiochi. E così non sono arrivati in Italia altri home computer di cui si stava programmando l'importazione.

IL SOFTWARE.

Ma se la scelta si concentra su sole cinque o sei "tastiere", per l'utente e per chi deve scegliere ciò è solo un vantaggio: chi ha realmente capito che cosa è e che cosa può servire un home computer, è anche consapevole di una fondamentale verità, e cioè che il computer è un accessorio per il suo software, esattamente come il centro dell'attenzione di un fotografo sono le sue diapositive, e non il proiettore delle medesime.

Le attività che possiamo svolgere con un home computer sono infatti di due tipi: fare programmi o usare programmi, e delle due la seconda è quella prevalente, quella che renderà l'home computer un oggetto di massa.

Per usare programmi occorre che i programmi da usare ci siano, e siano utili e/o divertenti. E facile da usare.

L'attenzione delle marche più avanzate è quindi ormai totalmente accentrata sulla creazione di librerie di software complete, valide, facili da usare, versatili.

In Inghilterra, dove l'home computing è diffuso più che in ogni altra zona del mondo - 1.200.000 home computer installati nelle case inglesi alla fine dell''82! - l'uso prevalente dell'home computing è ancora il videogame, collocato attorno al 70% dell'utilizzo globale.

In Italia la quota riservata al gioco è leggermente più bassa, circa il 50%, ma rappresenta pur sempre la fetta di gran lunga più consistente dell'impiego.

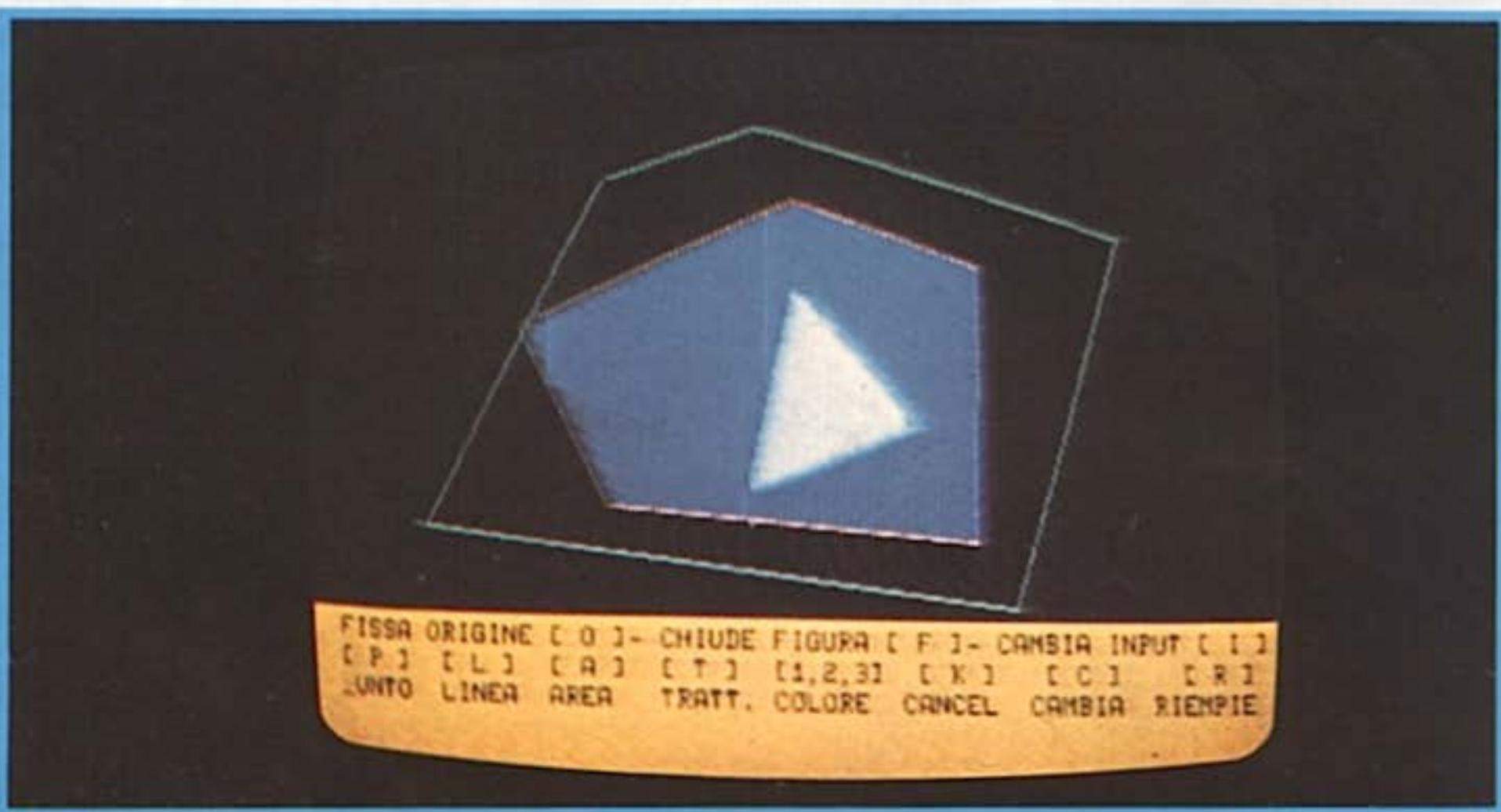
A parte il fatto che è proprio dell'uomo utilizzare il massimo del suo livello tecnologico per divertirsi, c'è anche da dire che il videogame è l'attività più facile e meno impegnativa sia per chi fa programmi sia per chi li usa.

Per sviluppare programmi applicativi utili a livello di home computer occorre aver molta fantasia, ossia inventarsi l'uso dell'home computer in una realtà domestica che per decine di millenni ne ha fatto a meno!

Piccola contabilità domestica, pianificazione e studio di convenienza degli investimenti, programmi educativi per gli studenti, ricettari attivi, agende e rubriche tuttavia stanno moltiplicandosi e migliorando rapidamente: il computer non sostituirà, probabilmente, altri attrezzi già utilizzati, ma creerà nuovi utilizzi e nuove attività di controllo e di analisi in casa.

La cosa migliore da fare, per il momento, è comprarne uno e imparare a dialogarci assieme.

Leonardo Guidi

Ecco un programma definito dall'utente per disegnare liberamente sul video: spesso la programmazione attira tutta l'attenzione dell'appassionato. È senza dubbio il migliore per accedere al mondo dell'informatica.

MILANO 22-26 MAGGIO 1984
VIDEO GAMES USA
PERCHÈ UNA NUOVA DATA?
Per una ragione più che valida, VIDEO GAMES USA entra a far parte di BIT USA, la prestigiosa mostra di home e personal computer americani. E l'edizione '84, arricchita dalla presenza dei videogiochi, sarà più interessante che mai!
NON DIMENTICATE DUNQUE di visitare la sezione Videogiochi di BIT USA 84, dal 22 al 26 maggio, presso il Centro Commerciale Americano.
USA
CENTRO COMMERCIALE AMERICANO
Via Gattamelata 5, 20149 Milano
Tel. (02) 46.96.451 Telex 330208 USIMC-I
La mostra è realizzata in collaborazione con le riviste del Gruppo Editoriale Jackson.

Better Control For Your Games

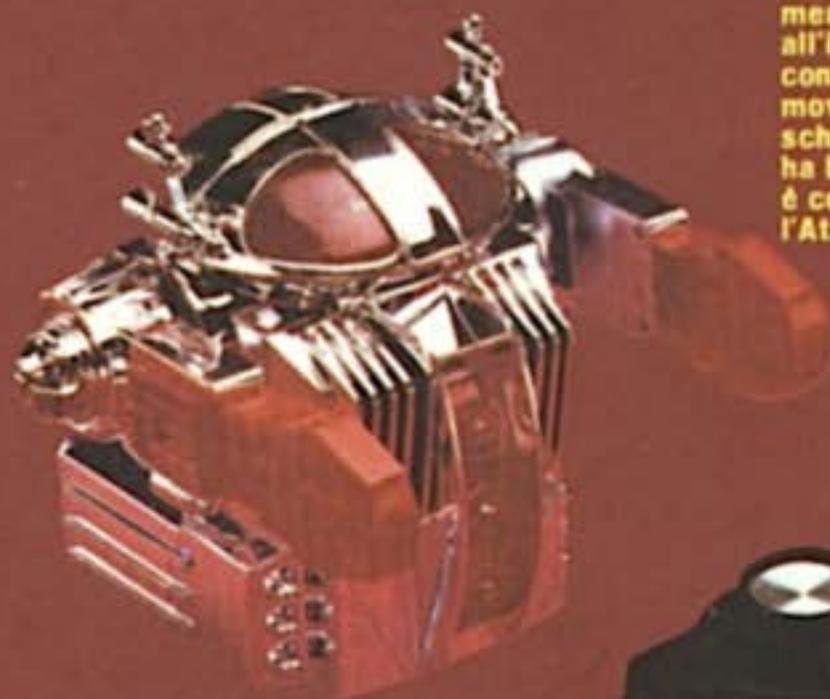
Controlli Migliori Per i Vostri Giochi

Come la ricerca di una persona totalmente onesta, dell'irragiungibile nota alta di una tromba o di un riparatore TV affidabile, la richiesa del comando perfetto per i videogiochi rimane insoddisfatta, nonostante l'uomo non abbia mai creato nulla di totalmente perfetto - con la possibile eccezione della pizza - i progettisti eletronici continuano a sfornare nuove possibilità di movimento per quei personaggi che affollano lo schermo di un frenetico videogioco.

Infatti, il settore dei giochi elettronici pullula di nuovi, eccezionali comandi e adattatori di ogni concezione. Per tentare di passare in rassegna questa valanga di novità, dia-

Il Video Command della Zircon usa il vecchio comando paddle/joystick "Channel F" in un nuovo formato compatibile con il sistema Atari.

LeStick, della Datasoft, usa interruttori a mercurio sensibili all'inclinazione per controllare i movimenti sullo schermo. LeStick non ha bisogno di base ed è compatibile con l'Atari.

La centralina di comando Starplex della omonima ditta di Spokane (Washington) ha un prezzo piuttosto sostenuto e richiede una batteria elettrica, ma dispone di una funzione di fuoco continuato denominata "Astro-Blast".

Per l'Apple II la Zircon produce le paddles Alpha Command. I comandi dispongono di un pulsante situato sulla destra del potenziometro.

mo un'occhiata ai vari prodotti dividendoli per tipo a partire dal più popolare dispositivo di controllo.

I JOYSTICKS

Progettato in origine come strumento di controllo per auto sportive e jets, il joystick è quanto di più prossimo alla perfezione ci sia stato regalato dal mondo dei giochi elettronici. Nulla lo supera, in particolare per movimenti diagonali o comunque complicati.

Il joystick del Philips Videopac è probabilmente il meglio costruito e meccanicamente avanzato tra gli analoghi comandi oggi sul mercato.

Sfortunatamente è anche assai costoso e molto difficile da sostituire, collegato com'è direttamente nella console. È anche troppo delicato per il giocatore frenetico, e la manopola (per altro ben progettata) ha la fastidiosa tendenza a staccarsi durante il gioco. Tuttavia, quando funziona, è il meglio che si possa trovare.

Il prodotto più popolare e, sorprendentemente, uno tra i migliori è il buon vecchio joystick Atari. Conveniente da sostituire e difficile da sfasciare, ha le dimensioni perfette per mani grandi e piccole e una leva lunga che ne permette un'agevole manovra. Si può anche trovare praticamente dovunque.

Il joystick Atari è così popolare (e universale) che perfino una ditta concorrente lo ha reso compatibile con il suo computer domestico, il VIC-20. Va detto, comunque, che la maggior parte dei comandi presentati in questo articolo è compatibile con l'Atari. L'unico vero difetto di questo comando è la sua limitata

Anche se di uso del tutto generale, il paddle/joystick della Astrocade sarà entro breve disponibile per altri sistemi domestici per mezzo di speciali adattatori.

Questa centralina di comando è uno dei migliori acquisti possibili per chi ha bisogno di una console a pulsanti compatibile con l'Atari. Può venire richiesto alla BC Co. di Melrose.

Questo austero joystick tipo sala-giochi è decisamente un comando da uomini. È robusto, costruito con solido metallo e il suo pulsante richiede un certo sforzo. È anche un po' troppo grande per essere afferrato da un bambino.

Per il giocatore più fanatico, la Screensonics di St. Louis applicherà una targa d'ottone con il vostro nome al vostro comando preferito per 5 dollari.

Una tra i joysticks meglio rifiniti, il VideoStick della Zircon non dispone di ritorno automatico ed è compatibile con l'Apple II.

escursione, che dà all'esperto giocatore la sensazione di non muovere per niente la leva.

Tuttavia questo tipo di comando è il preferito di alcuni appassionati.

Per chi cerca un joystick più duraturo con un'escursione più ampia e un grosso pomello stile sala-giochi alla sommità della leva, ecco il joystick Apex distribuito dalla G.A-.M.E.S. Inserito in una massiccia base di metallo, questo prodotto soddisferà anche i giocatori più esigenti.

Ha solo due difetti. Il primo consiste nell'eccessiva resistenza offerta dal pulsante, che va premuto con molta forza per raggiungere il contatto. Il guaio più grave, tuttavia, sta nello spessore della base stessa. Si adatta bene a delle mani enormi, ma si rivela ben poco pratica per una ragazza, un bambino o chiunque abbia delle dita piuttosto piccole.

Per i giochi che non hanno bisogno di un pulsante, come quelli ambientati in un labirinto, c'è Video Command della Zircon, la ditta che ha rilevato dalla Fairchild la produzione del vecchio sistema Channel F. Questo, infatti, è lo stesso joystick della Fairchild adattato in modo da renderlo compatibile con il VCS. Ha un unico difetto: la mancanza del pulsante vero e proprio, in luogo del quale occorre premere verso il basso l'intera sommità della leva. Tuttavia questo dispositivo della Zircon è eccellente per giochi di puro movimento.

Il primo joystick "fuoriserie" lanciato sul mercato fu un fallimento, LeStick della Datasoft. Questo comando dall'aspetto attraente, con il suo pulsante sulla sommità, usava degli interruttori a mercurio che stabilivano il contatto inclinando la leva ed era troppo sensibile da usare con la maggior parte dei giochi. Da allora la Datasoft ha migliorato l'originale, ma LeStick ha ancora troppi difetti.

Tra i joysticks non compatibili con l'Atari, i più importanti sono quelli collegabili con l'Apple II e con il TRS-80 Color Computer. Anche i migliori tra questi lasciano qualcosa a desiderare, di solito il dispositivo di auto-centraggio o ritorno automatico nella posizione di riposo. Senza una simile caratteristica il joystick se ne va per i fatti suoi, rendendo impossibile un controllo preciso. Da questo punto di vista il meno riuscito è il comando per il Color Computer, che non ha alcuna molla di ritorno e nessun'altra caratteristica che ne possa raccomandare l'impiego. Il migliore tra i joysticks per l'Apple II che abbiamo provato è quello della TG Product, che dispone di due pulsanti e di un dispositivo di auto-centraggio a molla che può venire regolato in modo da avere sempre un perfetto ritorno della leva nella posizione centrale di riposo. Il VideoStick della Zircon, per quanto sprovvisto di centraggio automatico, è un prodotto attraente che dà il meglio di sè nei giochi di movimento nei labirinti ma è di difficile applicazione alle simulazioni di flippers (come *David's Midnight Magic*) in quanto i suoi due pulsanti sono disposti vicinissimi sullo stesso lato della base.

I PADDLES (CONTROLLI ROTATIVI)

La maggior parte dei comandi di questo tipo non sono che potenziometri che permettono il movimento verticale o orizzontale sullo schermo. Il più popolare, quello della Atari, ha facilmente la meglio sui concorrenti sebbene tenda ad essere un po' incerto e ad "incantarsi" quando viene maneggiato dai giocatori meno delicati. Come nel caso dei joysticks della stessa casa, anche questo comando non è molto costoso e si mostra molto facile da sostituire.

Tra i paddles per l'Apple II da noi provati le impressioni migliori sono venute dall'Alpha Command della Zircon e dal comando della TG Product. Il grosso problema con l'Apple, tuttavia viene dal fatto che i comandi vanno collegati internamente. Raccomandiamo perciò ai giocatori di procurarsi una contattiera esterna come il Joyport della Sirius Software o l'E-Z Port. Ricordate che tutti i comandi per l'Apple utilizzano connettori a 20 piedini - e con tutti questi delicati contatti in giro, prima o poi uno è destinato a spezzarsi.

I TASTIERINI NUMERICI

I comandi a tastierino, come quelli della Atari per il VCS, vengono usati solamente per giochi alfanumerici come *Hangman* e per i rompicapi sul tipo di *Mastermind* - talvolta anche quando un joystick avrebbe potuto essere vantaggiosamente impiegato. In generale i computers non hanno bisogno di dispositivi del genere, in quanto dispongono di tastiere vere e proprie.

TASTIERINO + DISCO DIREZIONALE

L'unico sistema ad adottare una simile configurazione è l'Intellivision. Se le mascherine di mylar aiutano a ridurre la complessità generata dalla varietà dei comandi, è forse difficile per il principiante migliorare il proprio punteggio abbassando continuamente lo sguardo sui comandi.

Per quanto riguarda il disco direzionale, non ci sembra molto indicato per i giochi di azione veloce.

Altri problemi possono sorgere a causa dell'affaticamento da pollice, ma questi effetti collaterali sono del tutto trascurabili e, del resto, il disco ha moltissimi estimatori. Tutti gli altri comunque, non devono cadere nella disperazione perchè è già stato sviluppato un dispositivo ad innesto che trasforma l'odiato disco in un normale joystick adatto per situazioni "veloci".

Resta comunque un comando molto innovativo che, nel bene o nel male, non può essere ignorato.

TASTIERINO + JOYSTICK

Questo è il comando che la Atari e la Coleco hanno collegato ai loro nuovi sistemi.

Di quello per il 5200 non si può parlare male mentre quello del Coleco ha qualche difettuccio, come abbiamo accennato nel "TEST LAB" del primo numero.

Ambedue comunque rappresentano soluzioni piuttosto accettabil, anche se con qualche compromesso di troppo in termini di precisione e manovrabilità.

LE CENTRALINE DI CONTROLLO

Per quegli appassionati che preferiscono una serie di pulsanti ad un joystick o alle paddles, specialmente per giochi del genere di *Asteroids*, sono ora disponibili consoles di controllo del tutto accettabili. Lo Starplex è piuttosto appariscente, ma dispone di una caratteristica unica - l'astro-firing (la possibilità di poter sparare in continuazione, Ndt). È l'ideale per giochi come Asteroids, dove questa console dà il meglio di sè.

La centralina blaster della BC Inc. è più robusta e di aspetto più spartano, con la medesima disposizione dei pulsanti. Ci sono due tasti direzionali sulla sinistra, quello di spinta e quello di fuoco appaiati sulla destra e un tasto centrale per l'iperspazio. Per un uso più generale avremmo preferito il pulsante di sparo nella posizione inferiore, ma anche così ci sentiamo di raccomandare l'acquisto di questa console che

per meno di 50.000 lire (negli USA) è un vero affare.

IL TRACK-BALL (SFERA TRACCIANTE)

È opinione diffusa che il track-ball, una sfera libera di ruotare intorno a qualsiasi asse usata in giochi come *Centipede*, sia il comando di movimento ideale. Già diverse ditte lo hanno prodotto, e con risultati molto soddisfacenti.

Nei prossimi numeri della rivista dedicheremo probabilmente un articolo speciale a questo tipo di comando molto avveniristico che probabilmente però non riuscirà affatto a soppiombare i controllo più classici.

I COMANDI IBRIDI

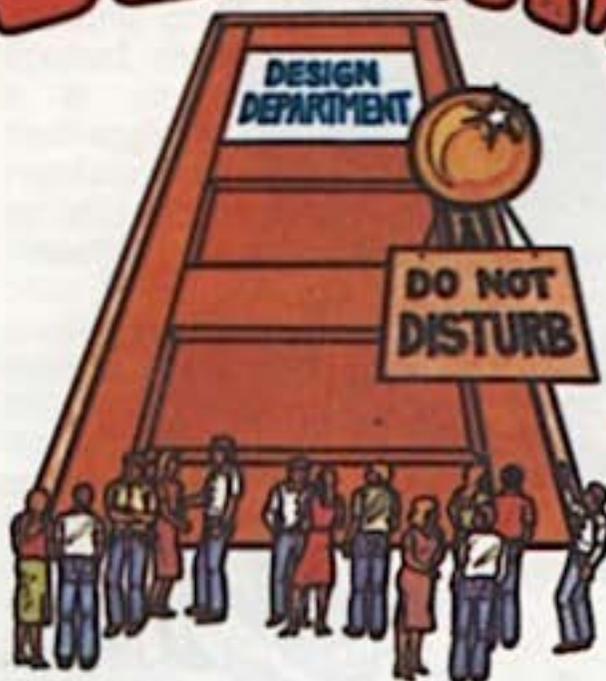
Alcuni tra i migliori comandi sono di tipo misto, combinano cioè le funzioni di diversi tipi di dispositivi. In questo momento il migliore sul mercato è quello della Astrocade, che su un impugnatura anatomica combina un pulsante di fuoco e un paddle che funge anche da joystick. Il potenziometro sulla sommità è libero di ruotare come una paddle, mentre il breve asse sul quale è montato gli permette i movimenti tipici di un joystick.

PER FINIRE ...

Il vulcanico Cliff Blake della Screensonics di St. Louis produce diversi dispositivi di controllo che meritano di essere inclusi in questa panoramica. Per primo abbiamo il comando personalizzato. Spedite a Steve il vostro comando preferito, di qualsiasi marca o modello preferito, e per 5 dollari vi sarà restituito con una piastra di ottone con inciso il vostro nome.

Il capolavoro di Cliff è il cavo di prolunga adattabile al VCS, che è esattamente quanto il nome farebbe supporre. Si tratta di qualcosa di cui gli appassionati hanno sentito a lungo la mancanza, e al presente solo la Screensonics lo produce.

Cosa dobbiamo aspettarci dal futuro?

Che ne direste di un adattatore che permettesse di usare, ad esempio, un comando Astrocade su un VCS o un Intellivision (solo quello prodotto dalla Sears, che ha il connettore all'esterno)? Il vulcano è in piena eruzione, e quando la cenere si sarà posata forse potremo trovare quel comando perfetto.

Da Nemico dei Computers a Progettista di Giochi

Esiste un progettista di giochi elettronici che non frema al solo contatto di un joystick?

"Non passo molto tempo a giocare con il computer o nelle salegiochi", ammette David Mullich, il ventitreenne direttore del reparto sviluppo software della Edu-Ware nonchè creatore dell'affascinante linea di programmi di gioco della stessa ditta.

In realtà quello di Mullich non è un caso isolato, e qualche precedente del genere si può trovare anche nel campo dei giochi non elettronici. James Dunnigan, sicuramente il più abile creatore di wargames da tavolo, non è che uno dei tanti progettisti di giochi che dichiarano di essere talmente occupati dal proprio lavoro da poter raramente giocare per puro divertimento.

Quando riesce ad avere un po' di tempo libero - il che accade sempre più di rado, dice Mullich - gli piace giocare a *Dungeons & Dragons*. In passato David era solito partecipare, una volta alla settimana, ad una partita con un gruppo di una dozzina di amici, ma in tempi più recenti è più facile trovarlo davanti ad un computer che impegnato in un combattimento con qualche orco.

Questo interesse per i giochi "role-playing" (ovvero giochi nei quali il giocatore può scegliere le caratteristiche del suo alter-ego in campo - NdT) non sorprenderà chi ha una certa conoscenza della produzione di Mullich distribuita dalla Edu-Ware.

Le sottili interazioni tra i giocatori (e i computers) con le loro personalità costituiscono spesso un'importante caratteristica dei suoi giochi, che includono *The Prisoner*, *Space II* e *Empire I*. "Vedo il computer come uno strumento creativo", spiega Mullich. "Sono affascinato dalla possibilità che offre di sviluppare una storia in tempo reale, e dall'interazione tra l'autore e il pubblico".

Per quanto questo antesignano dei videogiochi abbia conseguito un titolo di studio in informatica, alla California State University di Northridge, il suo interesse verso il mondo dei microprocessori e dei dischi magnetici iniziò a svilupparsi solo nel secondo anno di studi universitari.

Prima di allora, sognava una carriera "da editore, artista o comunque nel campo delle comunicazioni di massa". La sua vita ebbe una svolta decisiva quando trovò un lavoro estivo in un negozio di computers del luogo. Le cose andarono così bene che il futuro progettista si impiegò a tempo pieno nel reparto spedizioni dello stesso negozio.

"A causa di ciò che pensavo sarebbe stata la mia carriera", dice Mullich, "mi ero sempre interessato di computers sotto il profilo della creatività. Al contrario, odiavo i computers del liceo. Mi riusciva difficile dover rallentare i pensieri per metterli nell'ordine sequenziale richiesto da un programma". La colpa di queste frustrazioni, secondo David, va attribuita alla tecnologia relativamente primitiva a disposizione dei progettisti di computers ai tempi in cui egli frequentava la scuola.

Quando iniziò a lavorare presso il negozio di computers, tuttavia, il progresso scientifico aveva radicalmente mutato la situazione. "Comprai il mio primo Apple per il mio ventesimo compleanno", ricorda Mullich con evidente compiacimento.

È chiaro che la sua "computerfobia" appartiene ormai al passato.

Attraverso la sua attività alla rivendita di computers incontrò Sherwin Steffin, proprietario della

DAVID MULLICH

Edu-Ware. Il commesso e il cliente si intesero a meraviglia, e Mullich iniziò nel 1979 la collaborazione con il distributore di software.

Il primo lavoro di Mullich per la Edu-Ware, abbastanza appropriato se consideriamo la sua passione per *Dungeons & Dragons*, riguardò la produzione di un paio di scenari per *Space II*, un gioco role-playing di ambientazione fantascientifica. Dopo essersi occupato delle avventure di Psychedelia e Shaman, il novello autore mise mano a due soggetti piuttosto insoliti: la crisi del petrolio (con Windfall) e la programmazione delle trasmissioni televisive (in Network). Quest'ultimo è particolarmente degno di nota come l'unico gioco che permette di indossare i panni di Fred Silverman (un Berlusconi made in U.S.A., NdT) che deve pianificare la programmazione della propria rete televisiva in modo da sconfiggere i concorrenti ed aumentare gli indici di ascolto.

Dopo aver seguito le repliche televisive di un vecchio classico del genere, nell'estate del 1980 Mullich iniziò a lavorare sul suo programma più famoso, *The Prisoner* (il prigioniero).

"Non ho mai avuto l'intenzione di farne un adattamento della serie televisiva", insiste il creatore del programma. "Mi sono servito di taluni aspetti dello sceneggiato, ma l'idea principale era incoraggiare i giocatori a pensare fuori da schemi prefissati". Ecco perchè la chiave per incrementare il punteggio (che d'altra parte viene reso noto solo alla fine) in *The Prisoner* è il comportarsi in maniera imprevidibile. "Volevo renderlo il più possibile diverso dagli altri giochi", aggiunge. Mullich ha raggiunto in pieno il suo obiettivo. L'attiva opposizione del le regole sempre mutevoli e la grafica semplice ma efficace rendono questo gioco differente da ogni altro programma del genere disponibile in commercio.

The Prisoner, confida Mullich, rappresenta anche una specie di satira nei confronti dei giochi disponibili un paio d'anni fa, giochi che David non doveva trovare particolarmente attraenti. Uno dei bersagli era *The Gauntlet* della Programma International, ditta ora scomparsa. In *The Prisoner*, il professor Gauntlet è uno dei carcerieri dell'isola, che deve impedire al giocatore di sfuggire ai suoi catturatori per riprendere il proprio posto nel servizio segreto.

Anche se oramai la grafica di

The Prisoner può far sorridere, quando nel 1980 il programma fu messo in commercio essa rappresentò una gradita innovazione rispetto all'approccio totalmente "scritto' adottato all'epoca dai programmi del genere. "Ci dissero che le parole non erano sufficienti", ricorda Mullich, "così oltre ad usare la pagina di testo dell'Apple inserimmo nel programma un po' di grafica, per evitare che i giocatori si annoiassero di fronte allo schermo".

Nonostante l'aspetto non particolarmente attraente, The Prisoner si è gradualmente assicurato un largo seguito. È uno dei pochi programmi di gioco ad essere più popolare oggi di quanto non lo fosse due anni fa. Anche così, la Edu-Ware non ha intenzione di riposare troppo sugli allori. Sotto la direzione di Mullich, è in atto una operazione di aggiornamento e miglioramento delle caratteristiche generali di *The prisoner*. Quando la nuova versione sarà disponibile, avremo un gioco completo di tutte le caratteristiche del passato che nel contempo non farà rimpiangere la qualità del software oggi in commercio.

Ecco alcuni dei cambiamenti programmati per il gioco:

— Un'isola più vasta. Aumenterà il numero delle situazioni in cui il prigioniero verrà a trovarsi.

— Migliori effetti grafici. L'alta risoluzione renderà il gioco ancora più avvincente. L'obiettivo è rendere *The Prisoner* attraente graficamente almeno come il più recente *Empire I* dello stesso Mullich.

— Modifiche in alcune delle situazioni meno soddisfacenti. Ad esempio, la sezione del gioco nella quale il giocatore partecipa a una ricostruzione di una terapia di elettroshock verrà eliminata (nello scenario in questione il giocatore ha la possibilità di dosare la scossa elettrica somministrata ad un altro prigioniero sotto interrogatorio. Il protagonista è spinto ad aumentare sempre di più il livello per strappare le informazioni al poveretto. L'idea sta nel vedere fino a quanto il giocatore vorrà compiacere chi gli dà gli ordini nonostante l'interrogato mostri evidenti segni di dolore).

Mullich si sta anche avventurando di nuovo nel mondo della fantascienza con la sua ultima fatica per la Edu-Ware, la trilogia di programmi chiamata *Empire*. la serie, ispirata almeno in parte dai romanzi di Frank herbert ("Dune") e Robert A. Heinlein ("Starship Troopers"), ha avuto inizio con *World-Bulders* e continuerà con *Intersellar Sharks* ed alla fine *Armageddon*.

La Edu-Ware diede il via allo sviluppo di *Empire* per sostituire *Space*, un gioco di tipo role-playing che non ha mai avuto una grossa presa sul pubblico. "Questa volta abbiamo cercato qualcosa che potesse raggiungere un pubblico più vasto", spiega Mullich. "Penso che *Empire* sia affascinante come tutto ciò che la Edu-Ware produce, ma i nostri distributori riferiscono che non ha ancora ottenuto il successo che speravamo".

Mullich è convinto che *Intersetllar Sharks* rappresenterà un deciso miglioramento rispetto a *World-Builders* in molti aspetti fondamen-

tali. L'intero gioco, dice, apparirà molto più coerente e con elementi meglio definiti. La società imperiale che era appena tratteggiata nel primo disco della trilogia, sarà meglio definita, fungendo da sfondo dinamico ma coerente per le avventure nello spazio. Il disco conclusivo, *Armageddon*, vedrà il giocatore che tenta di distruggere l'impero galattico formatosi nel primo episodio di *Empire*.

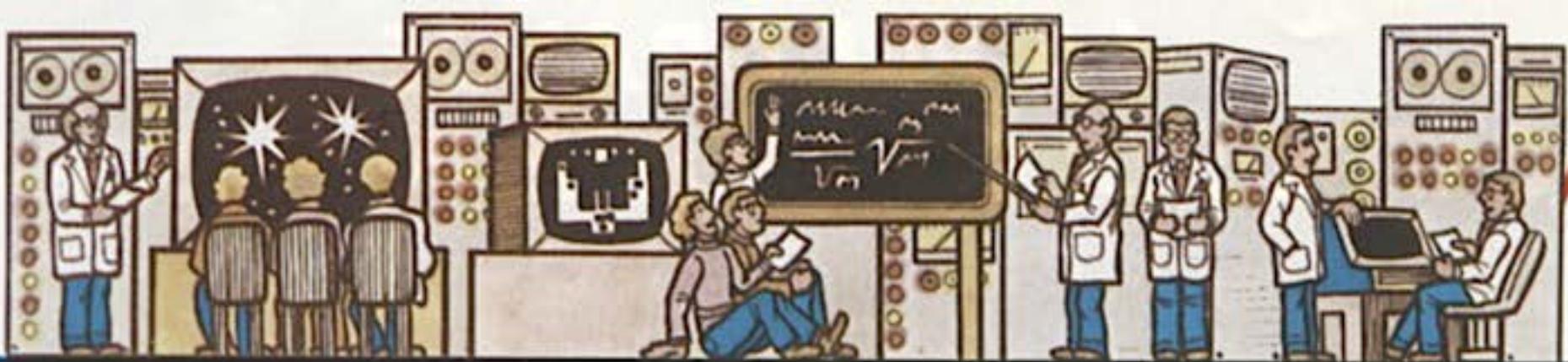
Al giorno d'oggi Mullich lavora in modo differente da quando iniziò ad occuparsi di giochi. Ora definisce le caratteristiche generali di un programma e sorveglia il lavoro per assicurarsi che tutto proceda con coerenza, ma la maggior parte del lavoro di stesura viene svolta da uno staff di tre programmatori. Questa organizzazione permette a Mullich di esercitare la sua creatività senza dover avere a che fare con un lavoro ripetitivo di programmazione che altri possono svolgere altrettanto bene.

Una tra le menti più brillanti nel giro dei progettisti di software, Mullich si è chiesto a lungo cosa esattamente contribuisca a creeare un gioco per computer veramente eccezionale.

'Prima di tutto", dice, "ogni gioco deve avere un obiettivo. Progetto giochi perchè voglio esplorare un'idea. Un altro aspetto sottolineato da Mullich è la ricerca. "Quando realizzai lo scenario di Shaman per *Space* lessi interi libri di antropologia, e mentre stavo creando *Network* studiai volumi sull'emittenza televisiva".

Il terzo elemento fondamentale è la giocabilità, sebbene Mullich confessi che le sue preferenze vanno più verso gli aspetti insoliti di un gioco. "Preferisco i giochi di esplorazione nei quali il protagonista è in certo modo libero di scegliersi l'obiettivo". A causa però dei problemi incontrati dalla maggioranza dei giocatori, Mullich afferma di essere "diventato più tradizionalista" con i suoi programmi più recenti.

Sebbene è difficile che i giochi di Mullich raggiungano l'enorme popolarità di programmi come *Raster Blaster*, *Apple Panic* o *Star Raiders*, essi raggono non meno bene alla prova del tempo. Il suo originale approccio ai giochi elettronici sta dilatando le frontiere del settore e offrendo ore di divertimento a quanti ritengono che i suoi programmi rappresentino uno stimolante diversivo alla frenesia delle sale-giochi.

LA PIU' GRANDE CATENA DI COMPUTER IN EUROPA.

Fate Parlare i Vostri Giochi

Secondo l'opinione della maggior parte degli appassionati, l'azione di gioco e gli effetti grafici sono i fattori preponderanti per determinare il successo di un gioco, e questo punto di vista è largamente comprensibile. A prescindere dal solito assortimento di "beep" e "boop", la maggior parte dei giochi attuali è raramente più animata, sotto il profilo sonoro, delle comiche di Charlie Chaplin.

Tuttavia l'apparentemente inarrestabile progresso tecnologico sta per cambiare la situazione. Ci aspetta l'era dei giochi elettronici parlanti e di conseguenza questo articolo si concentrerà sulle periferiche che aggiungono una voce sintetizzata ai videogiochi domestici.

Non si può dire che i dispositivi parlanti rappresentino un'assoluta novità. Se qualcuno ha buona memoria, ricorderà che la Panasonic mise in commercio una radiosveglia parlante almeno cinque anni or sono. Anche la Bell Telephone si serve della sintesi sonora per l'ora esatta, per avvertire degli errori nella composizione dei numeri telefonici e cose del genere da lungo tempo.

I nuovi microcomputers dedicati ai bambini hanno fatto un ottimo uso della sintesi artificiale della parola.

Anche molti videogiochi a gettoni usano con successo tale tecnica da anni, e non desta perciò sorpresa trovare sistemi domestici dotati di caratteristiche simili. Ciò che è invece sorprendente è il constatare le filosofie di progetto nettamente differenti adottate dalle due ditte che hanno creato sistemi per la sintesi digitale della voce.

Mentre i tecnici della Philips hanno scelto di abbellire i loro giochi con frasi di rimprovero, stimolo o elogio secondo i casi, la Mattel ha preferito dare il via ad una serie di giochi completamente nuovi che si affidano all'informazione verbale per una maggiore efficacia dell'azione di gioco.

Ma le differenze significative non si fermano qui. Mentre nel Videopac la voce proviene da un altoparlante incorporato nel modulo sintetizzatore, l'Intellivision parla attraverso il televisore. In questo senso pare quasi che la Philips sia tornata alle origini, in quanto il primo sistema prodoto da questa ditta si serviva di diverse parti aggiuntive che completavano il gioco nella forma di semplici fogli di plastica da applicare allo schermo della TV.

La Mattel, come d'altra parte la Atari, ha sempre utilizzato la televisione per ogni aspetto del gioco: la

L'Intellivision della Mattel utilizza un'unità periferica modulare chiamata Intellivoice per generare una simulazione della parola umana. L'unità di sintesi si adatta sia all'Intellivision I (mostrato nella fotografia) che al modello II.

TEST LAB

Il Philips Videopac crea una voce sintetizzata mediante un modulo aggiuntivo chiamato semplicemente "The Voice" ("La Voce", appunto). Tale dispositivo va inserito nel connettore per le cartucce di gioco, e accetta tutto il software già disponibile.

grafica, gli effetti sonori e i punteggi.

Esaminiamo ora i vantaggi e gli svantaggi comparati dei due sistemi, a partire da quello Philips. Anzitutto la voce del Videopac sembra molto meno meccanica (ritorneremo su questo punto in seguito). In secondo luogo solo il Videopac permette, per mezzo della tastiera e della cartuccia *Type & Tell*, di impostare e quindi ascoltare qualsiasi parola o breve frase. Senza l'aggiunta di una tastiera o un uso eccessivamente complesso del tastierino numerico, non sarà possibile ritrovare una simile caratteristica sull'Intellivision. Terzo, quando *The Voice* (questo il nome del modulo Philips) viene sistemato sulla console quest'ultima assume un aspetto molto più aggressivo. Infine, la sintesi vocale viene usata solo per potenziare le capacità della macchina e di conseguenza non preclude alle cartucce disegnate per sfruttarla l'uso con un sistema Videopac normale.

Il grosso vantaggio dell'Intellivoice, che compensa ampiamente le piccole manchevolezze cui abbiamo accennato, sta invece nella sua integrazione con il gioco stesso. Sebbene non sia stato commercializzato come potenziamento per la console, la voce qui è un fattore determinante ai fini della meccanica di gioco e sotto questo punto di vista è forse preferibile al sistema Philips. È certamente più divertente usare un gioco che richieda l'attenzione sonora oltre che visiva, ma il prezzo si paga in termini di compatibilità. In altre parole, se non avete il modulo non potete usare i giochi. Naturalmente, questo stato di cose potrà cambiare se la Philips lancerà giochi che non possono fare a meno del modulo di sintesi vocale.

Durante l'uso entrambi i dispositivi funzionano allo stesso modo. Ambedue traggono l'alimentazione dalla console e vanno inseriti nel connettore per le cartucce.

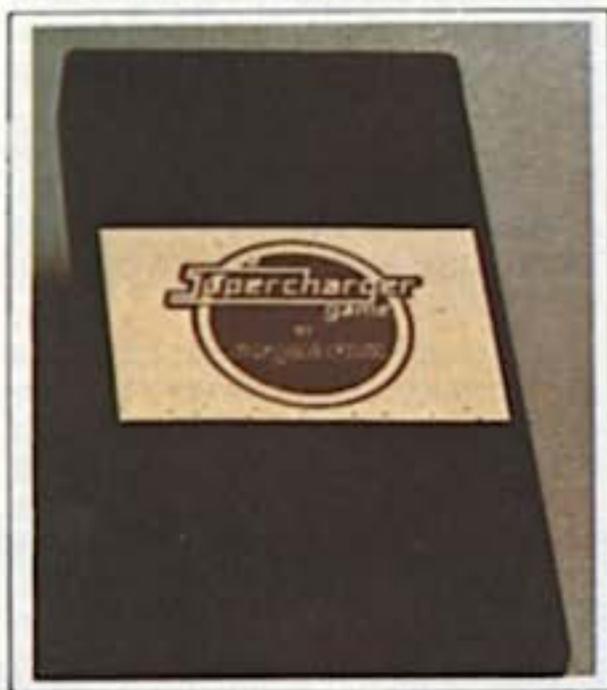
Successivamente la cartuccia va collegata al modulo e sarete pronti a giocare. Con entrambi i sistemi i normali effetti sonori sono prodotti dal televisore, ma nel caso di The Voice le parole vengono riprodotte dall'altoparlante contenuto nel modulo stesso, sul quale è montato un potenziometro che controlla il solo volume della voce sintetizzata. Nell'Intellivoice la regolazione del volume sul televisore influisce sia sul normale sonoro che sulla voce, mentre un controllo presente sul modulo regola il livello del parlato. Di nuovo, l'effetto risultante è alla fine lo stesso in quanto potete in ogni caso regolare indipendentemente i livelli della voce e degli effetti sonori.

È interessante notare che entrambi i produttori, al momento di progettare i loro sistemi, hanno scelto gli stessi microcircuiti. Con l'Intellivision, tutto il vocabolario a disposizione è memorizzato nella cartuccia del gioco. Nel caso del Videopac, lo stesso modulo The Voice contiene la maggior parte delle frasi utilizzate dal gioco. Ne risulta che l'Intellivision deve sfruttare per la sintesi parte della propria ROM (memoria di sola lettura) altrimenti dedicata al gioco, dovendo così forzatamente comprimere il gioco stesso in meno memoria. Ciò si ripercuote su quanto compare sullo schermo e può venire avvertito come impoverimento della

meccanica di gioco, come ad esempio in una diminuita velocità o in minori effetti grafici. Con il sistema Philips, gran parte delle frasi utilizzate è memorizzata nella console. Questa caratteristica lascia al gioco vero e proprio una maggior quantità di memoria ROM, il che secondo noi costituisce un vantaggio non trascurabile.

E la qualità dei suoni generati dalle due unità? In genere del tutto accettabile, ma in alcune occasioni sfiora il ridicolo. Una cartuccia della Philips ha un tono di voce così umano che nessuno direbbe provenga da un sintetizzatore, mentre il computer dalla voce femminile di *Space Spartans* dell'Intellivision ha un'inflessione veramente seducente. Altre volte, le voci generate da ambedue i moduli farebbero arrossire anche il più sgangherato dei computers visti al cinema.

In ogni caso, i giochi parlanti sono entrati definitivamente nella nostra vita. Non ci vorrà molto prima che la Atari entri nell'arena, e non dimentichiamo la ColecoVision ... Possiamo aspettarci che entro un anno i circuiti per la sintesi vocale abbiano raggiunto un tle livello di sofisticazione da farci dimenticare per sempre ogni voce stridula e metallica.

Un Ricostituente per l'Atari VCS

SUPERCHARGER

Forse qualcuno tra i lettori ricorderà quei vecchi annunci pubblicitari dei corsi di cultura fisica nei quali lo smilzo eroe veniva sbeffeggiato sulla spiaggia da un muscoloso bullo. A volte i possessori di un Atari VCS devono sentirsi un po' come quel tipo denutrito. Per quanto il sistema abbia molte eccellenti caratteristiche, spesso è vittima di critiche esagerate da parte di chi si serve di sistemi più recenti e più potenti.

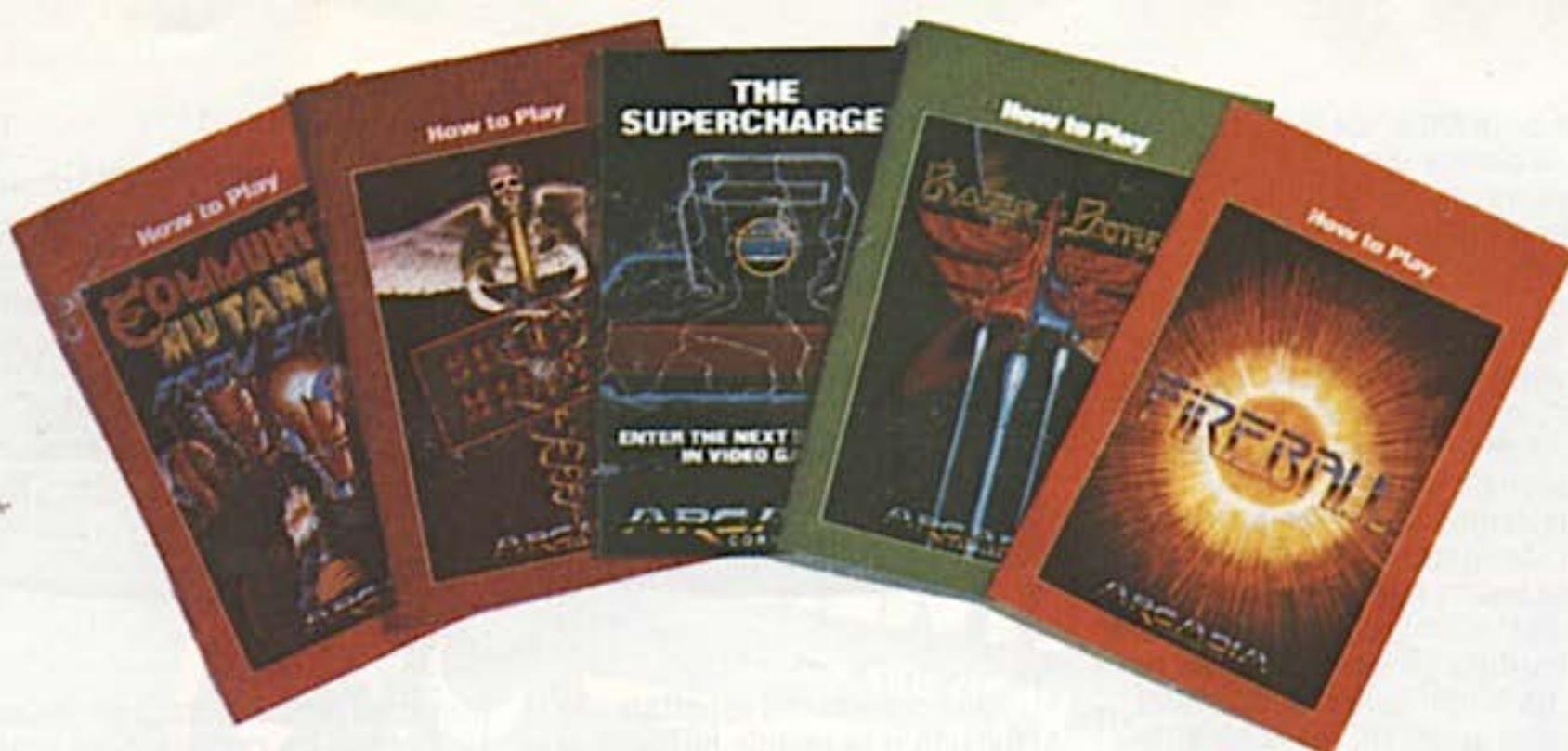
Continuando a tornare indietro con il pensiero, gli storici ricorderanno che, dopo un corso accelerato, l'ora robusto giovanotto ha la meglio sul bullo e lo cura con la sua stessa medicina.

Ora c'è un'opportunità del genere per il vostro VCS Atari. Si chiama Supercharger. Questo dispositivo, prodotto da una nuova ditta della costa occidentale, la Starpam Co., permette una risoluzione grafica di qualità sorprendentemente elevata che consente di apprezzare anche i minimi dettagli. C'è dell'altro: questo sistema permetterà agli "Ataristi" di acquistare programmi avanzatissimi, con scenari multipli e rutilanti effetti audio-visivi, ad un prezzo decisamente competitivo.

E ancora meglio, il Supercharger non è solo un'idea campata in aria che sarà disponibile in un futuro più o meno lontano, perchè le prime unità sono già in commercio da qualche mese.

A proposito, non smettete di leggere se non possedete un VCS Atari, in quanto uno dei due nuovi prodotti che ci accingiamo a descrivere è compatibile con il Videopac, l'Apple II, il VIC 20, gli Atari 400 e 800 e i microcomputers della Texas Instruments.

Forse l'innovazione più interessante resasi disponibile per i possessori di un VCS è il Supercharger della Starpam. Questo dispositivo, che ha l'aspetto di una cartuccia un po' allungata, è in realtà un computer ad-

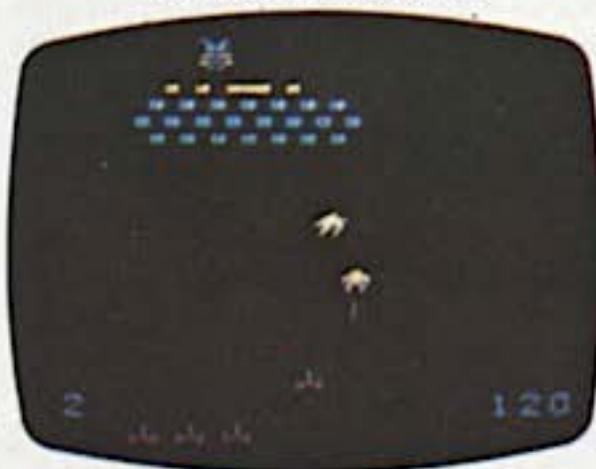
dizionale che aggiunge al VCS ben 2 k di ROM e 6 k di RAM. Trae l'alimentazione dal VCS stesso e richiede solamente l'uso di un normale registratore a cassette per il caricamento dei programmi.

Se qualche lettore pensasse che il Supercharger è solo un giocattolo, si rassicuri. L'unità è stata progettata da Bob Brown, lo stesso che diresse il gruppo che ideò VCS, e da Craig Nelson. Sebbene nessuno dei due lavori più presso la Atari, sono poche le persone che conoscono il VCS meglio di Bob o Craig.

Il Supercharger - nome veramente appropriato - accresce di un fattore sei la memoria dell'Atari e permette al circuito di generazione grafica di sfruttare ognuna delle 2634 linee di scansione usate dal vostro schermo televisivo. Questo duplice trattamento produce una grafica ad alta risoluzione che ha dell'incredibile.

Per utilizzare il Supercharger è sufficiente inserirlo nel connettore per le cartuccie del VCS e collegarlo con il cavo in dotazione all'apposita presa (monitor o cuffia) del registratore a cassette. Inserite il nastro con un gioco nel registratore, accendete il VCS e sul video lampeggerà una scritta che vi ricorda di riavvolgere il nastro e di premere il "play". Non c'è altro da fare per caricare un programma. Pochi secondi e siete pronti a partire.

Le innovazioni introdotte dalla Arcadia riguardano anche il settore del software.

Ogni cassetta contiene il programma, una sequenza dimostrativa e anticipazioni sui giochi di futura distribuzione. Per attivare quest'ultima caratteristica è sufficiente premere di nuovo "play" dopo che si è caricato il programma principale. Per accelerare la fase di caricamento, ogni cassetta è registrata a due differenti velocità (la velocità cui avviene un trasferifmento dati si misura in "baud"). Il lato uno, almeno nella cassetta a nostra disposizione, è registrato a 3000 baud, il lato due a 1500 baud. Le caratteristiche (principalmente di età) del vostro registratore sono i fattori che determinano a quale velocità potrete trasferire i programmi. Mentre il gioco è in fase di caricamento, lo schermo TV si riempie di colori (sotto forma di strisce continue verticali che si propagano dai lati in direzione del centro dell'immagine) e si ode un suono di frequenza crescente mano a mano che il trasferimento procede. Con l'equipaggiamento a nostra disposizione ci sono voluti circa 17 secondi per caricare un programma alla velocità di 3000 baud, mentre il trasferimento alla velocità inferiore (1500 baud) ha impiegato 32 secondi. Va notato che queste velocità di trasferimento sono estremamente elevate se confrontate con quelle tipiche della maggior parte dei personal computers.

COMMUNIST MUTANTS

Come per ogni sistema di caricamento da nastro, ricordate che i controlli di volume e di tono del registratore possono richiedere qualche ritocco prima di riuscire ad effettuare un trasferimento in modo ottimale. Queste regolazioni vanno però effettuate una sola volta, a meno che le batterie del registratore non siano irrimediabilmente agli sgoccioli.

Noi non abbiamo avuto alcun problema di caricamento dalla prima volta in poi, e così dovrebbe accadere anche nel vostro caso.

Il Supercharger della Arcadia viene venduto ad un prezzo di circa 170.000 lire nel quale è compreso il primo gioco della serie, *Phaser Patrol*. Cassette addizionali, tre delle quali sono già disponibili, sono in commercio attorno alle 50.000 lire. Questo gruppo comprende i già famigerati *Communist Mutants from outer Space*, *Fireball* e *Suicide Mission*. Altri di cui è prevista una prossima distribuzione sono *Killer Satellite*, *Labyrinth* ed *Excalibur*. Dal momento che tutti i giochi della Arcadia saranno su nastro, non dovremo aspettare a lungo prima che altre ditte producano dei nuovi titoli per il Supercharger.

Ma qual'è il significato di tutta questa tecnologia per gli utenti presenti e futuri di sistemi VCS? È semplice: la risoluzione grafica permessa dal Supercharger si dimostra perlomeno al livello di ogni altro sistema domestico, e solo di poco inferiore a quella dei sistemi a gettone. Questo dispositivo genera una grafica ad alta risoluzione che merita veramente questo appellativo.

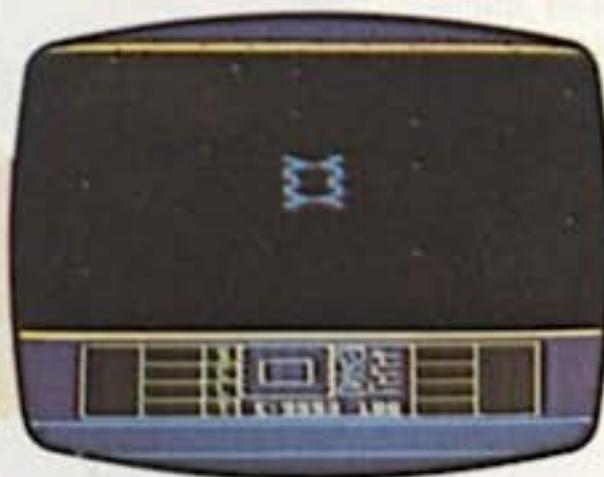
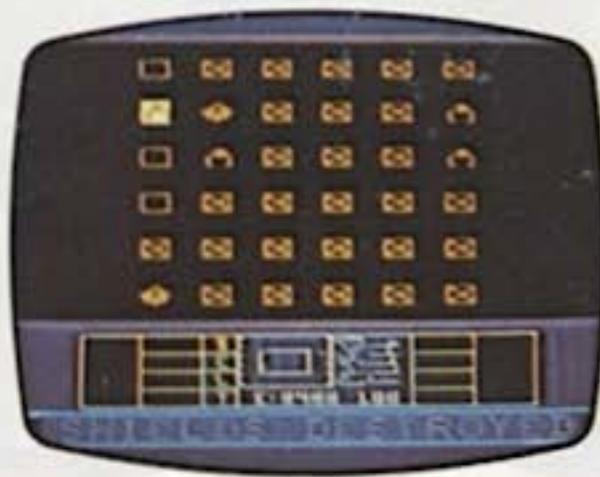
Su un televisore da 19 pollici, possono venire distinti con chiarezza

elementi delle dimensioni di un sedicesimo di pollice (circa 1.6 millimetri). Migliora anche lo scorrimento dello scenario. Quando in *Phaser Patrol* sparate agli attaccanti Draconiani, lo spazio stellato in sottofondo scivola sullo schermo senza alcuna visibile esitazione. Nessuno "sfarfallamento", movimento discontinuo o possibilità di distinzione tra lo sfondo e la scena in primo piano. I vostri missili telecomandati raggiungono i bersagli designati (sempre che abbiate una buona mira) per esplodere con un realistico scoppio. È quasi come guardare gli effetti speciali di un film. Gli effetti sonori sono ottimi o comunque adeguati, ma la caratteristica più saliente del Supercharger è senz'altro la risoluzione grafica, unita alla complessità dell'azione di gioco.

A parte gli effetti visivi, la maggior disponibilità di memoria offerta dal dispositivo permette l'uso di giochi a scenari multipli e un aumento nel numero di oggetti contemporaneamente visibili sullo schermo, il tutto senza che la velocità di gioco ne venga penalizzata. C'è qualche effetto collaterale indesiderato derivante dall'uso del Supercharger? Nessuno di rilievo.

Naturalmente il tempo di caricamento è un po' lungo se confrontato con l'immediata disponibilità di un gioco su cartuccia, e il dispositivo richiede l'uso di un registratore a cassette.

Il costo iniziale del prodotto Arcadia è più elevato di quello di una qualsiasi cartuccia, ma comprende un gioco spaziale veramente superbo e non va dimenticato che i successivi acquisti di software saranno ad un prezzo di gran lunga inferiore a quello richiesto da ogni altro produttore.

Sia chiaro a tutti i lettori: siamo convinti che il Supercharger sia uno dei prodotti più utili ed innovativi che siano mai stati lanciati nel settore dei videogiochi. È un dispositivo che non solo mantiene aggiornato l'Atari VCS, ma lo prepara ad affrontare la competizione con la nuova ondata di sistemi domestici programmabili in procinto di venire lanciati sul mercato consentendo inoltre di risparmiare nell'acquisto di nuovi giochi: con tutta probabilità darà vita ad un folto gruppo di produttori indipendenti di software.

Non ci resta che aspettare che la Activision o la Imagic inizino a programmare per il Supercharger ...

Per quei fedelissimi dell'Atari che sognano la Mattel nella polvere, questo è l'unico dispositivo che potrà permettere al loro sogno di avverarsi. Dopo tutto l'Intellivision è un sistema da 7 k, mentre il Supercharger fornirà al vostro Atari 6 k di memoria.

Ora che il vostro Atari VCS dispone di una grafica eccezionale, forse state pensando ad un comando altettanto eccezionale.

Bene, potete smettere di sognare. La WICO, maggior fornitore di comandi alle case produttrici di videogiochi da bar, è pronta a venirvi in aiuto e, come abbiamo già anticipato, in aiuto di tutti i possessori di un Apple, un Texas Instruments, un TRS-80 o comunque un sistema compatibile con l'Atari. Tanto per fare una piccola digressione, alcuni mesi fa la nostra redazione aveva contattato la WICO con l'obbiettivo di ottenere i componenti e le informazioni necessarie alla costruzione di un controllo per videogiochi domestici. Avevamo intenzione di preparare un articolo che permettesse ai lettori di costruire un track-ball (il congegno di puntamento utilizzato dal noto Missile Command a gettoni) con pulsante incorporato, e forse anche uno o due joysticks. Un dispositivo capace di risolvere ogni problema. Due cose ci fecero desistere dall'idea. Principalmente l'elevato costo dei componenti (il solo track-ball circa 120.000 lire), e il fatto che venimmo a sapere che la WICO aveva intenzione di lanciare sul mercato controlli per uso domestico.

Finalmente quel momento è arrivato, e l'attesa è stata premiata. Il primo prodotto della serie Command Control ha raggiunto gli scaffali dei rivenditori e i magazzini delle organizzazioni di vendita per corrispondenza.

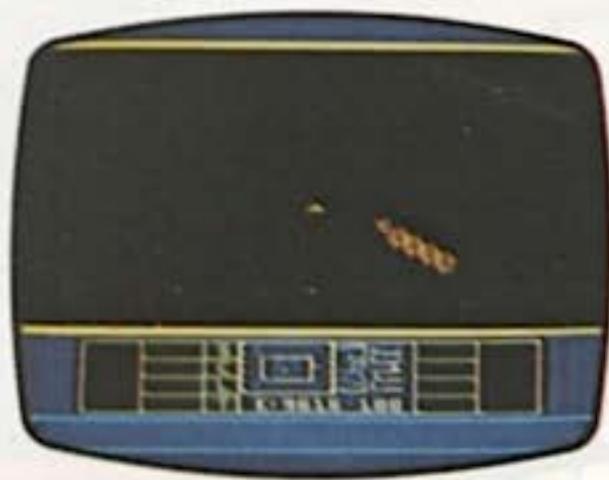
Qual'è il giudizio sul joystick? In una parola: perfetto. Questo è il primo comando per uso domestico che eguaglia quelli che si trovano nellegiochi. Infatti si tratta di un joystick per gioco a gettoni montato su una base che si può tenere in mano.

Il joystick 15-9714 (questo il numero di serie) offre all'utente due pulsanti separati. Uno si trova sulla base dell'unità, l'altro sulla sommità dell'impugnatura anatomica. un deviatore a slitta sulla base seleziona quale dei due è operativo. Durante lo sviluppo dei deviatori, la WICO li ha sottoposti a oltre 25000 cicli di azionamento senza alcun malfunzionamento. I pulsanti principali sono riusciti a superare oltre tre milioni di sequenze del genere.

Inoltre la WICO ha sperimentato vari livelli di tensione delle molle con 1000 utenti Atari per determinare il perfetto auto-centraggio della leva e la resistenza ottimale offerta dai pulsanti.

Ora è possibile avere un controllo perfetto di qualsiasi gioco. In più, l'azionamento ripetuto del pulsante non provoca l'affaticamento delle dita o della mano caratteristico dei comandi tradizionali. Anzi, il pulsante superiore è forse un po' troppo morbido. L'unica controindicazione viene alla luce quando state usando un gioco che può venire re-inizializzato dal pulsante. In un caso del genere, state attenti a non lasciare il joystick troppo violentemente se non volete che abbia inizio un'altra partita prima che abbiate avuto il tempo di fotografare lo schermo.

SORCERER'S APPRENTICE

È una magica partita che vi permette di giocare all'Apprendista Stregone in uno scenario di montagna, nella caverna o spostandovi con Topolino tra i due scenari.
Topolino ha bisogno del vostro aiuto per proteggere la caverna dall'inondazione!
Le stelle cadenti devono essere colpite con le palle di fuoco; se mancate, uno "swoosh" vi dirà che è stata prodotta una scopa.
Fermatela! fate correre Topolino: la scopa non deve raggiungere il fondo della scala!
Il motivo "Apprendista Stregone" indica che una scopa ha versato un secchio d'acqua nella caverna.
Usate la guida di livello dell'acqua per verificare quanta ce ne sia nella caverna: quando questa è inondata, la partita è finita!
È un gioco entusiasmante che richiede una notevole prontezza nel far correre Topolino il più velocemente possibile per evitare l'inondazione.
Per catturare le stelle, spostate Topolino sotto una stella cadente: premete il pulsante di controllo rosso per lanciare le palle di fuoco.
Poi usate la vostra leva di comando per guidare la palla attraverso il cielo.
Per fermare la scopa, fate correre Topolino direttamente di fronte ad essa: la deve coprire completamente per poterla fermare.
Fate punti se catturate le stelle, colpite le stelle e fermate le scope nella caverna.

Ciò è una conseguenza dell'estrema sensibilità del pulsante; per effetto dell'inerzia, è infatti sufficiente un colpo verticale ed attivarlo. Perciò non gettate il joystick sul pavimento quando correte alla ricerca di un testimone o di una macchina fotografica. Appoggiatelo con delicatezza e tutto andrà bene.

In aggiunta ai supercollaudati pulsanti, l'unità monta degli interruttori a molla. Tutti i joysticks normali, come quelli forniti dalla Atari, usano un meccanismo che preme delle bolle ricavate da un sottile foglio di metallo contro un circuito stampato. Prima o poi il metallo si logora, e il tempo di risposta inizia a fluttuare. Le leve in plastica utilizzate nei comandi convenzionali sono pure soggette a logorarsi. I controlli prodotti dalla WICO usano sbarrette cave di metallo, non in plastica o nylon, e solidi contatti a molla.

In questo joystick non c'è assolutamente nulla di scadente o di seconda scelta, dunque!

È ben costruito, bilanciato in modo magnifico e rifinito impeccabilmente. È pure attraente da mostrare in una vetrina. Per i possessori di vecchi Videopac, Apple, Texas o TRS-80 la WICO offre un adattatore da interporre tra il computer e il joystick. Per gli Odyssey di più recente fabbricazione non è invece attualmente previsto nessun dispositivo del genere. Attenti, comunque: anche i modelli più nuovi usano un connettore per noysticks, ma all'interno della console; lo si può raggiungere svitando le tre viti che fissano il pannello inferiore. Questa procedura è la stessa raccomandata dalla casa produttrice per accedere al deviatore per la selezione del canale televisivo sul Videopac, perciò non abbiate timore di dare un'occhiata.

A fianco del joystick 15-9714, la WICO metterà presto sul mercato una linea di comandi che comprende il 15-9730, simile al precedente ma con un'impugnatura sferica in luogo della leva anatomica, una versione speciale con la base opportunamente appesantita ed un controllo a trackball.

In ultimo, se vi state chiedendo se questo precisissimo joystick aiuti a migliorare i propri punteggi, ci potete scommettere! È difficile stimare il grado di miglioramento, ma la maggior parte dei giocatori riferisce di aver compiuto significativi passi in avanti. Forse in futuro si andrà alle gare di videogiochi con il proprio comando, proprio come i giocatori di golf con le mazze o i tennisti con le racchette.

Se possedete un VCS Atari o comunque un sistema compatibile, questo prodotto non potrà sfuggirvi. Con il Supercharer dell'Arcadia e il joystick della WICO sarete invidiati da tutti gli amici giocatori. Se disponete di un VIC-20, un Apple, un TRS-80, un Texas Instrument o comunque un videogioco compatibile con l'Atari, correte subito ad acquistare o quantomeno a provare un prodotto WICO della serie Command Control.

È di gran lunga superiore a qualsiasi comando abbiamo mai avuto occasione di provare e, credete, non è poco.

RINO - VIA CARLO ALBERTO, 39 - TEL. 517.740 **MILANO** - VIA MASCHERONI, 14 - TEL. 437.385

QUESTO TAGLIANDO È VALIDO PER L'ISCRIZIONE AL

CLUB PLAY GAME

NOME E COGNOME DEL VIDEOGIOCATORE ______ ETÀ ______

INDIRIZZO ______ CITTÀ ______ TELEFONO (PREFISSO) ______

TIPO DI BASE/SISTEMA ______

N. DI MATRICOLA BASE ______

SPEDIRE A: PLAY GAME CLUB - VIA CARLO ALBERTO 39 - TORINO

CEDOLA DI COMMISSIONE

da inviare a "Play Game", via C. Alberto 39, Torino, tel. 011-517740

NOME ______ COGNOME ______ ETÀ ______

VIA ______ N° ______ TEL. ______

CAP ______ CITTÀ ______ PROV. ______

ATARI

N° ______ N° ______ N° ______

INTELLIVSION

N° ______ N° ______ N° ______

☐ Pagherò al postino, le spese di spedizione sono comprese nel prezzo

☐ Allego assegno n° ______ di L. ______

☐ Vogliate inviarmi il catalogo. Allego L. 500 in francobolli ☐ Per ATARI ☐

DATA ______ FIRMA ______

Firma di un genitore se minorenne

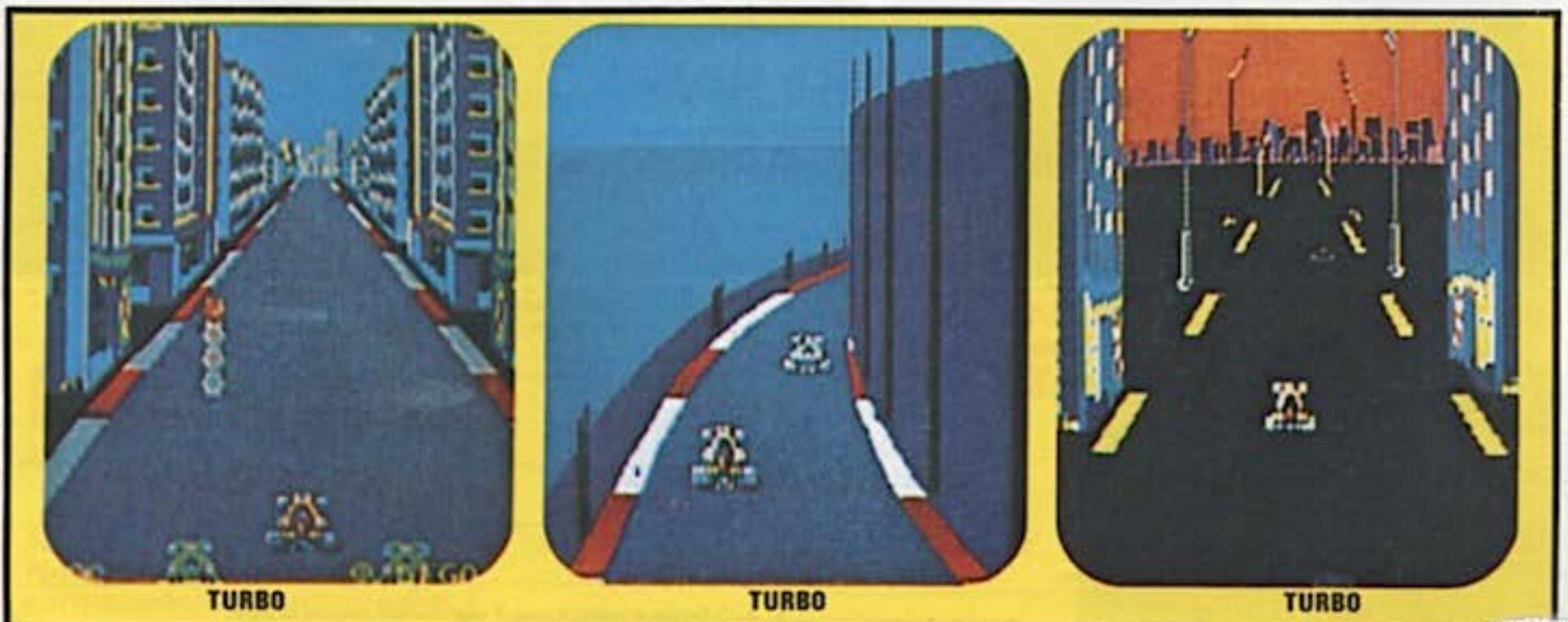
I cosiddetti "seguiti" sono ormai diventati una istituzione del mondo artistico, sia che il soggetto originale sia un libro, un film ma anche una serie televisiva oppure un disco: se qualcosa è andato bene una volta, si pensa, dovrebbe ragionevolmente andare altrettanto bene anche la seconda.
Bene, questa dilagante mania del mondo dello spettacolo e di quello letterario ha ora contagiato anche il settore dei videogames, che comincia a sfornare un gran numero di più o meno riuscite "parti seconde".
Questi re-makes o, se preferite, queste nuove versioni dei giochi di maggior successo hanno avuto il loro inizio con una riedizione aggiornata e corretta di Space Invaders della Midway.
In seguito la Atari ha sostituito uno dei suoi più emozionanti giochi, tale Asteroids, con la versione "Deluxe". C'era, tra le altre, anche una ragione molto semplice: eliminare dalle vecchie macchine quei "difetti" di programmazione che, se scoperti, consentivano di protrarre la partita per ore ed ore con una sola moneta.
Ora la logica di questo tipo di giochi è differente, e i "seguiti" vengono lanciati o come naturale proseguimento del gioco originale - è il caso di "Stargate", che rappresenta la seconda parte del brillante "Defender" della Williams - o come nuovi giochi che mantengano una o alcune delle caratteristiche del loro predecessore.
La Exidy, per esempio, prevede di produrre diversi titoli utilizzando lo stesso protagonista di Venture, il simpatico "Winky".
Infine, il più famoso videogioco di tutti i tempi, vale a dire Pac-Man, ha cominciato a generare nipoti dotati di labirinti invisibili e di tunnels multipli, e questo è un po' il ringraziamento della Midway a tutti coloro che hanno fatto diventare "il folle ingoiatore" il loro divo preferito.

MS. PAC-MAN *Midway*

Ms. Pac-Man è un gioco a labirinto assai simile all'originale, dotato però di alcune variazioni essenziali. Anzitutto il nostro "ingoiatore" è in realtà una "ingoiatrice", una Signora (o Signorina) Pac-Man, se permettete: ha una graziosa figurina rosa e porta un nastro sulla testa.
Il gioco offree inoltre quattro diversi labirinti, per non permettere a chi sta ai comandi di annoiarsi oppure, più sottilmente, di diventare troppo abile con un solo maze.
Oltre a ciò, il movimento dei fantasmini è del tutto casuale e non consente assolutamente di studiare qualsivoglia schema di "ripulitura". Dalla folla di gente che lo ha preso d'assalto nelle sale giochi di tutto il paese, sembra proprio che il ramo femminile di questa redditizia famiglia sia destinato a bissare il successo della parte maschile.
Del resto è un dato di fatto che Ms. Pac-Man sia mantenuto a lungo nei primi dieci posti della classifica di *Play Meter*, una delle più autorevoli pubblicazioni del settore.
Tra tutte le amenità grafiche di questo delizioso videogame, merita di essere ricordato un intermezzo in cui una cicogna appare sul video trasportando un piccolo fardello rosa: Baby-Pac-Man!

ELIMINATOR *Sega-Gremlin*

Tra tutti i videogames che utilizzano la grafica vettoriale con video a colori, Eliminator è sicuramente uno dei migliori, sia perchè è bello da vedere, ma anche perchè sviluppa un concetto di gioco molto interessante.
I giocatori muovono un'astronave dotata di un cannone laser (manco a dirlo) intorno alla base Eliminator, titanica stazione spaziale circondata da mortali campi di forza, che può essere distrutta unicamente da una breccia che si apre nella circonferenza del potente scudo.
Oltre ad avere a che fare con la base

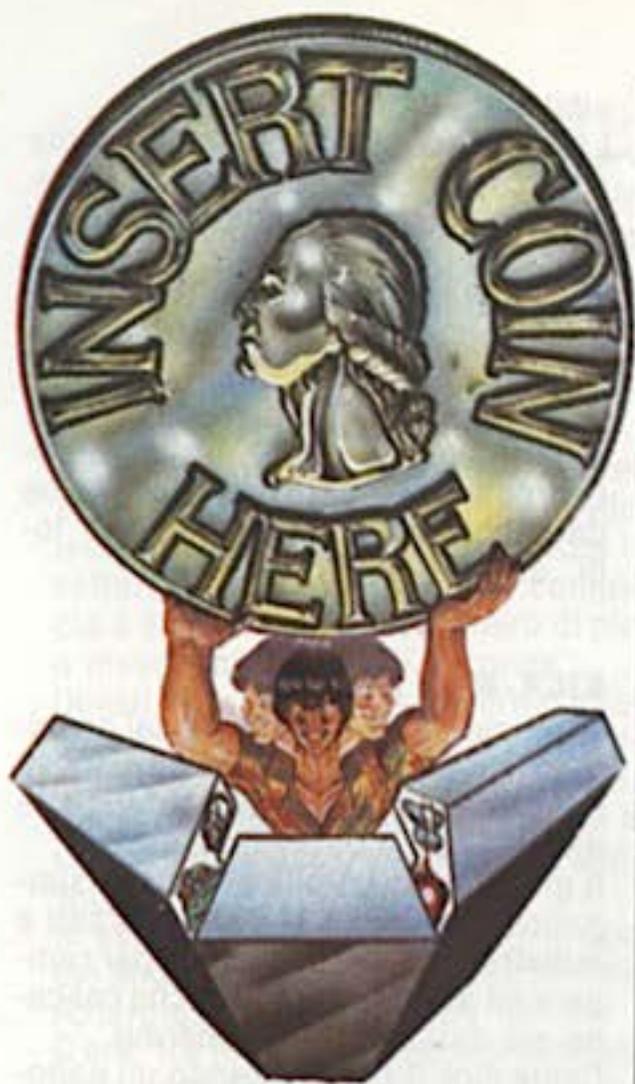
TURBO TURBO TURBO

spaziale, i contendenti devono anche vedersela con un sempre maggior numero di astronavi nemiche, che oltre a sparare tentano anche di spingere il vostro mezzo contro il campo di forza della stazione.
Se una nave, vostra o aliena, ci finisce contro si incenerisce istantaneamente.
I giocatori sono così obbligati a dividere la loro attenzione tra la battaglia con le perniciose navi nemiche ed i problemi di manovra per centrare la base attraverso il corridoio: colpire Eliminator produrrà una delle più affascinanti esplosioni nella storia dei videogames! Se qualcosa si può obiettare contro questo videogame è che un joystick sarebbe stato sicuramente un comando più appropriato e funzionale della selva di bottoni che siete costretti ad adoperare per muovervi, sparare e girarvi.
Comunque, come già accennato, sia la grafica che l'idea di base rendono Eliminator un osso veramente duro di tutte le sale giochi.

TURBO *Sega-Gremlin*
Qualche tempo fa Turbo, un'altra creazione della Sega, era sicuramente la più avveniristica ed innovativa corsa automobilistica mai riprodotta in un videogame: oggi deve dividere tale posizione di prestigio con *Pole Position* della Atari, ma ciò non toglie nulla ai suoi meriti, che restano molti.
I giocatori controllano veloci macchine da formula uno in una eccitante corsa attraverso vari tipi di piste, con una resa grafica veramente eccezionale.
Pensate, state correndo su di una normale autostrada a tre corsie con delle splendide montagne sullo sfondo: appare la città, e un attimo dopo ne affrontate le sue pericolose vie, in uno stupendo scenario di tramonto e con i pali della luce che vi sfrecciano accanto.
Non c'è tempo per distrarsi, perchè presto la strada diventerà più pericolosa: altre macchine arrivano incontro alla vostra, ed appaiono e scompaiono seguendo i dossi e le cunette che le colline provocano sulla pista.
I giocatori devono poi affrontare anche i tunnels, guidati unicamente dalle tenui indicazioni luminose di bordo-strada.
I comandi sono rappresentati dal consueto volante, dal cambio di velocità e dal pedale dell'accelleratore, che è posto sul fondo della macchina.

L'azione è davvero realistica ed ogni scenario richiede una specifica abilità di guida, specialmente quando condurrete la vettura sulle strade ghiacciate o in cima ad una ventosissima strada di montagna.
Insomma, Turbo non delude, anche se il tipo di gioco è oramai arcinoto: vi consigliamo senz'altro di provarlo, ma siamo sicuri che l'avrete già fatto ...

ARMORED CAR *Stern*
Dopo aver preso l'ispirazione un po' da *Dodge'em* e un po' da *Pac-Man*, la Stern ha partorito un gioco che resta comunque abbastanza originale. Soprattutto un concetto di base molto, molto interessante.
I giocatori guidano un carro armato attraverso le strade di una gande città vista dall'alto, cercando contemporaneamente di evitare gli altri veicoli "mangiauomini" che infestano gli stessi quartieri ed acchiappando il maggior numero di sacchi di denaro, disposti casualmente sul campo di gioco, per portarne quanti più possibile alla Banca del luogo.
Lo schermo scorre orizzontalmente e dà così all'azione un più largo respiro, mentre il giocatore può anche rifornirsi di carburante alle stazioni di servizio o collezionare i bonus che appaiono sul video sotto forma di chiave.
Armored Car è delizioso e divertente, utilizza efetti sonori e grafici di prim'ordine per creare un prodotto che dovrebbe divertire tutti i giovani "topi" da sala giochi.

KICK-MAN *Midway*
All'inizio abbiamo parlato dei seguiti, e Kick-Man, della Midway è uno di questi, anche se di un tipo totalmente differente.
Il giocatore controlla un buffo e simpatico clown che si muove avanti e indietro su di un monociclo per rompere od afferrare i palloni che cascano giù dall'alto dello schermo.
Come dice il titolo, quando un pallone non viene preso dal nostro eroe, uno speciale pulsante, chiamato Kick-Button, gli permetterà di calciarlo di nuovo verso l'alto fino a raggiungere la fila di palloni che si sta formando sulla sua testa.
E allora, direte, che diavolo di seguito è questo!
Anche qui c'è l'onnipresente Pac-Man, che arriva in aiuto del giocatore per mangiare un po' dei palloni che si trovano sul suo capo.
Quel dannato mangia proprio di tutto, perdiana!

ELIMINATOR

Prendi i Soldi e Scappa se ci Riesci ...

THIEF

Pacific Novelty

Se in qualche sala giochi vi capita di ascoltare qualcuno che dice "Ho sentito un videogame che parla benissimo" state pur certi che si riferisce a Thief, un appassionante gioco di inseguimento in un labirinto della *Pacific Novelty* che usa la più avanzata tecnologia microelettronica attualmente esistente per riprodurre la voce umana.

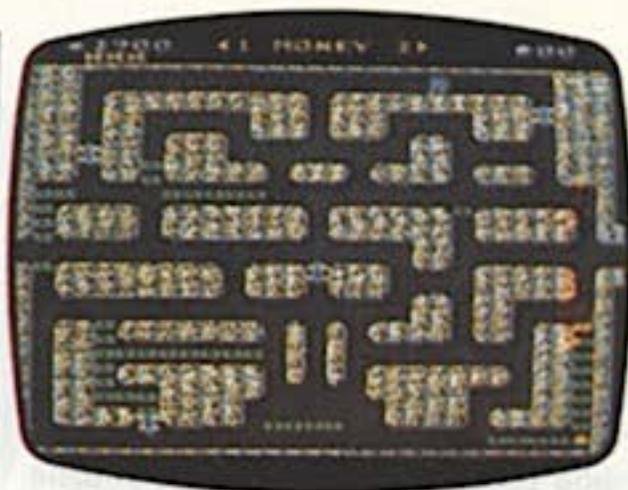
Il gioco si avvale con profitto del rivoluzionario "chip fonetico" 5200 della *Texas Instruments*, capace di formulare delle parole così reali che vi faranno abbandonare per qualche istante il joystick, tanto resterete stupiti.

Il suono, prodotto sillaba per sillaba piuttosto che con interi blocchi di parole, viene usato per simulare la radio della polizia, indaffarata a dirigere le sue pattuglie sul video alla caccia dell'auto del ladro, che sareste poi voi.

Combinando tra loro un po' delle caratteristiche di Pac-man e di Dodge'em (le muse di molti giochi si riducono sempre ad essere le stesse), Thief è una sfida che si gioca su più labirinti, con una grafica solida ed un meccanismo di azione assai semplice, basato sull'uso di un normale joystick.

Non appena l'auto del giocatore si muove attraverso i cunicoli del labirinto, comincia a raccogliere il denaro di cui è cosparso.

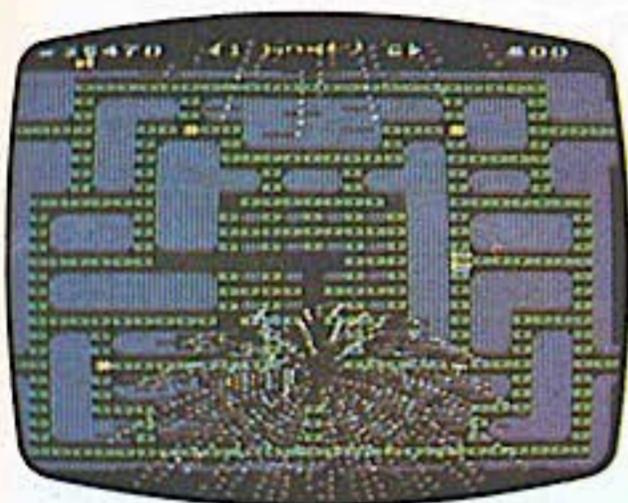
Man mano che il gioco avanza le automobili della polizia diventano più veloci e coriacee.

Sparsi qua e là ci sono anche diversi simboli a forma di Dollaro,

THIEF

che, sostanzialmente, hanno le stesse funzioni delle pillole di energia in Pac-man perchè vi permetteranno di speronare i vostri avversari e di totalizzare parecchi punti di bonus: dal nostro punto di vista questa trovata poteva anche essere risparmiata.

Se ripulirete un labirinto avrete una nuova chance in un nuovo percorso con poliziotti più veloci e difficili da affrontare.

La grafica è pulita e l'azione sul video si fa seguire facilmente: l'uso del joystick non dà problemi ed è piuttosto preciso.

58 Electronic Games

THIEF

Non dimenticate comunque che anzitutto Thief è un apoteosi di suoni, uno dei pochi videogiochi che merita l'attenzione di un giocatore proprio perchè "suona bene".

BOSCONIAN

Namco/Midway

Okay, gente, siete pronti per la più incredibile battaglia spaziale mai escogitata per un videogame?

Forza allora mano al joystick per una partita a bosconian, l'ultimo di una dinastia di trionfi della Namco/Midway (quelli che ci hanno regalato Galaxian e Pac-man, per intenderci).

Bosconian unisce a una grafica da "stato dell'arte" nel suo genere un meccanismo di gioco di primissima qualità per simulare un conflitto nello spazio con un realismo che non si era mai visto sinora.

I giocatori manovrano una classica astronave da combattimento che si muove nello spazio cosmico per mezzo di un robustissimo joystick.

Con l'aiuto di un radar computerizzato sulla destra dello schermo, il capitano Kirk della situazione dirige il suo mezzo verso una delle numerose basi nemiche che sono disseminate per tutta la galassia.

Le astro-stazioni aliene sono delle enormi corazzate capaci di mandarvi addosso ondate su ondate di caccia difensivi pur di respingere il vostro attacco.

Ogni base è composta da sei massiccie sfere collegate ad un portello centrale che si apre e si chiude periodicamente.

Ognuna di esse può essere distrutta in due modi diversi: eliminando tutte e sei le sfere (vi darà dei punti extra) o semplicemente lanciando uno dei vostri missili nel portello, giusto in tempo perchè entri quando è aperto.

Dal canto loro anch'esse hanno la possibilità di difendersi sparandovi addosso i mortali missili che hanno in dotazione.

Una voce computerizzata vi annuncia l'inizio di ogni turno di gioco mentre un allarme vi avverte se la base invia le sue formazioni difensive.

Una delle cose più interessanti del gioco è che i cannoni della vostra astronave sono installati sia sulla prua che sulla poppa dello scafo e vi permettono così di sparare simultaneamente in due direzioni: ciò vuol dire che i giocatori possono distruggere gli ostacoli o le navi nemiche tanto in fase di attacco che di difesa.

Questo sistema di fuoco vi permetterà così di farvi strada in avanti ripulendo il percorso dagli asteroidi e dalle cosmo-bombe (mortali trappole fisse che, se colpite, si polverizzano in mille pericolossissimi frammenti) e nello stesso tempo di difendervi simultaneamente da un attacco che vi viene portato da dietro.

Potrete inoltre avere punti extra se riuscirete a distruggere un'intera formazione di caccia: per riuscirci dovrete fare attenzione a non sparare subito al leader della squadriglia - l'astronave rosa - perchè se viene distrutto troppo presto il resto della formazione si disperderà.

Se riuscirete a ripulire lo scher-

mo da tutte le basi avrete diritto ad un nuovo turno, naturalmente più difficile e con un maggior numero di astro-basi da eliminare.

In alcune ondate le stazioni si presentano ordinatamente allineate in fila: per eliminarle sarà dunque un gioco da ragazzi dirigere il vostro mezzo diritto davanti a voi, prendere di mira il portello della prima e poi infilare tutte le altre senza troppi problemi.

Altri turni non sono certo così accomodanti, ma qualunque sia la disposizione di partenza Bosconian riesce perfettamente a simulare le emozioni di una eccitante guerra spaziale con vigoroso realismo: le astronavi si abbattono sui loro obiettivi, evitando agilmente i caccia nemici e le cosmo-bombe, le cui esplosioni illuminano il cielo, wow!

Per essere un po' d'aiuto ai giocatori di questa battaglia, tutt'altro che facile da affrontare, la Midway ha intelligentemente stampato piccoli libretti di strategia che forniscono tutte le informazioni necessarie per giocare al meglio questo splendido gioco.

Per avere una copia gratuita di questi "pezzi da collezione" per la vostra biblioteca di videogiochista potete provare a scrivere a: "Bosconian Scoring Tips" c/o Midway Manufactoring Co., 10750 West Grant Avenue, Franklin Park, Ill. 60131.

Insieme alla vostra richiesta mandate anche una busta con il vostro indirizzo ed il francobollo (americano, naturalmente) e dite che vi manda Electronics Games!

LOOPING

Venure Line

Generalmente i videogiochi di avventura aerea non sono mai andati troppo bene: anche il magnifico Red Baron della Atari, una specie di simulazione di volo e di combattimento della Prima Guerra Mondiale, non ha avuto il successo che meritava.

In realtà sembra che le uniche "mcchine volanti" che interessino i videogiochisti siano quelle che montano cannoni a raggi laser a basta.

Nella speranza di sfatare la tradizione negativa la Venture Line ha prodotto questo Looping, che mescola abilmente l'acrobazia aerea con un classico tiro al bersaglio su differenti schermi che scorrono orizzontalmente.

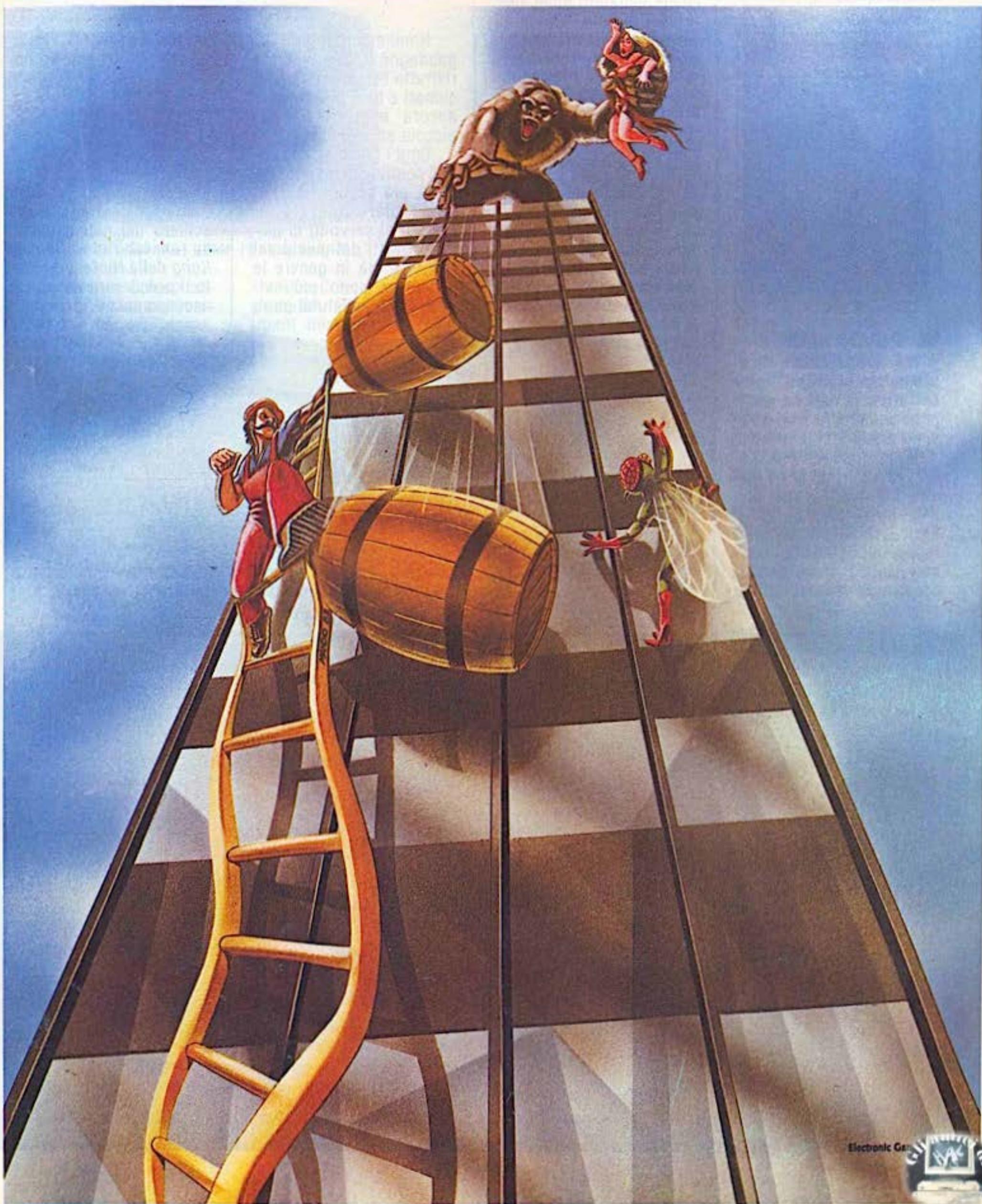
A tutto va inoltre aggiunto un diligente supporto di effetti sonori e visivi che completano il gioco come meglio non si potrebbe.

I giocatori cominciano l'avventura decollando da un aereoporto con il loro aereo (dotato di mitragliatrice) e devono subito vedersela con un mucchio di mongolfiere sparse per tutto il cielo.

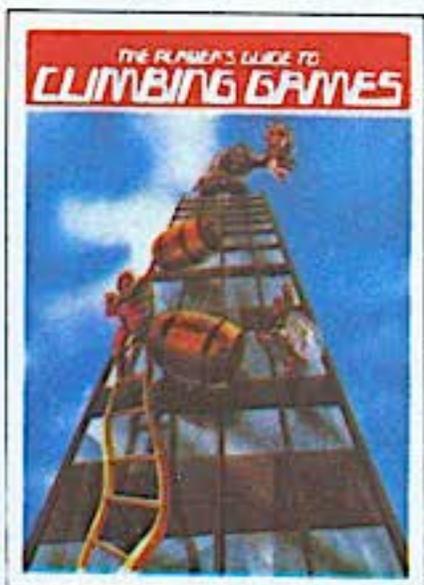
Per mezzo dei comandi (un joystick per il movimento ed il classico pulsante di fuoco) il nostro pilota deve distruggere sia i palloni che il ponte che essi proteggono, al fine di poter affrontare le ulteriori fasi di gioco, come ad esempio un intricato labirinto di tubi in cui il piccolo velivolo si deve destreggiare alla maniera di Scramble.

Looping è veramente grazioso, pieno di colore e vi metterà a dura prova: soprattutto è un gioco assai diverso dalle solite trame fantascientifiche o di avventura.

Le maggiori difficoltà si incontrano nella manovra dell'aereo, e vi ci vorranno non poche monete per riuscire a dominare il joystick con precisione, dopodichè ... giri della morte (loopings) a volontà!

THE PLAYER'S GUIDE TO CLIMBING GAMES

THE VIDEO AND COMPUTER GAMES SCALE THE

UN PO' DI STORIA

La storia della crescente popolarità dei giochi ascensionali ha molti punti in comune con il recente boom dei labirinti.

Certi, giochi ambientati in un labirinto sono esistiti per anni prima dell'avvento di Pac-Man. Stan Jarocki, ad esempio, responsabile della Midway, inizialmente bocciò proprio il famoso gioco prodotto della Namco. Dopo tutto, come ebbe a dire a quel tempo, "Nessuno gioca più con i labirinti".

Alcuni anni fa la Universal, una tra le più originali tra le piccole ditte produttrici di giochi da bar, introdusse un gioco intitolato *Space Panic*. Primo videogioco ad utilizzare una meccanica basata su scale da salire, *Space Panic* non divenne mai popolare come avrebbe meritato.

Nondimeno, il gioco si guadagnò il favore di una ristretta cerchia di appassionati e lo si può trovare ancora oggi in qualche piccola sala-giochi.

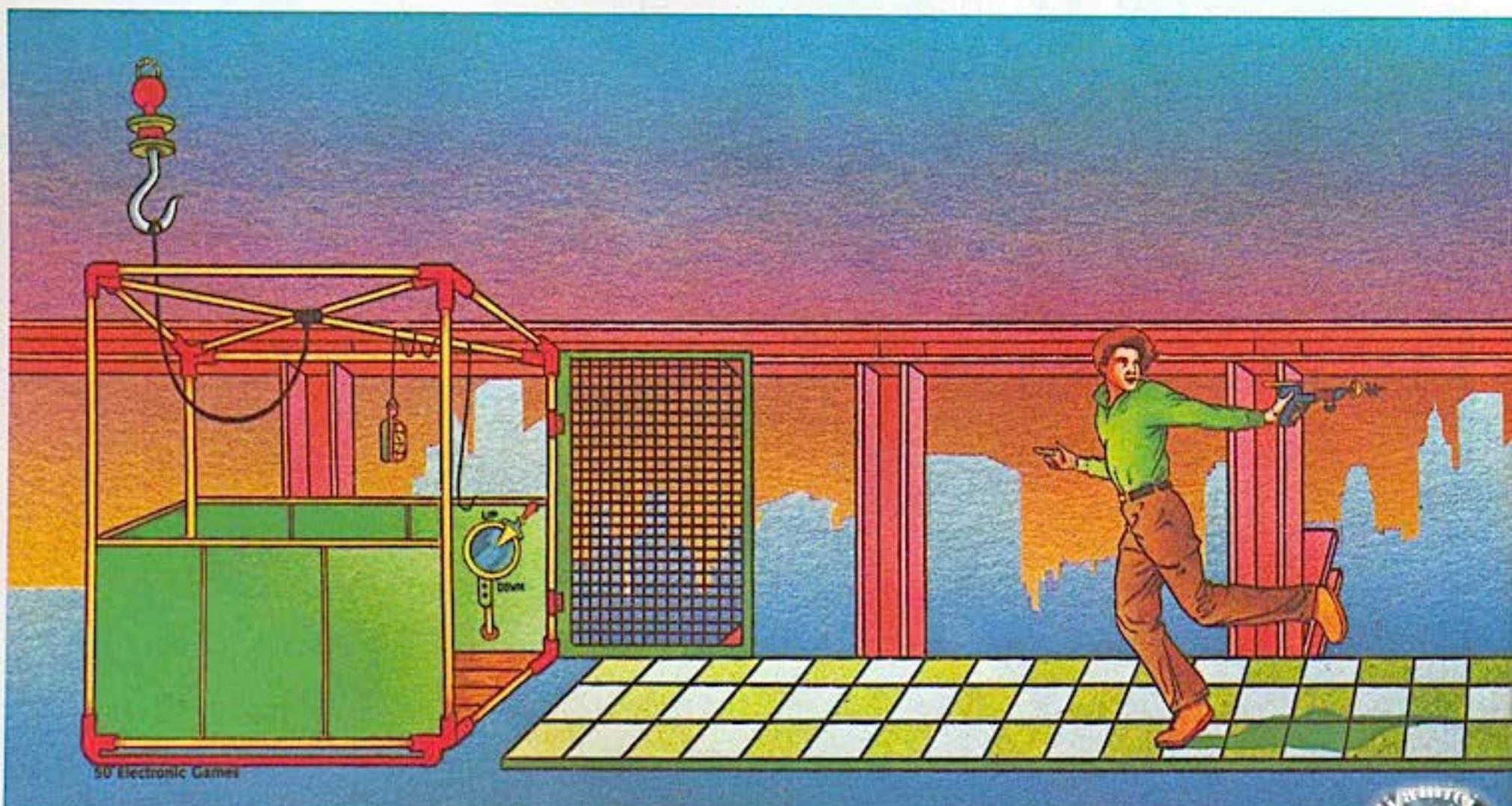
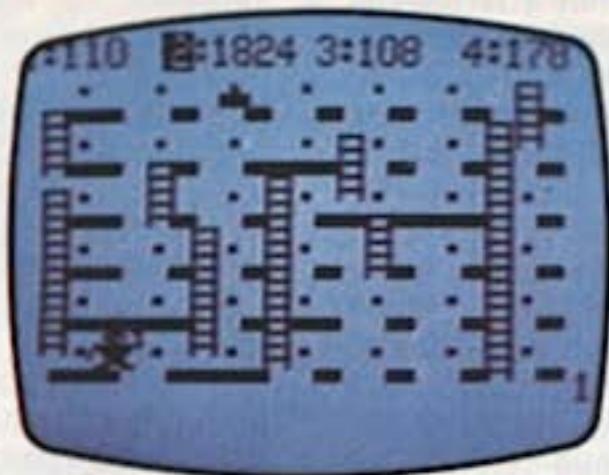
Oggi i giochi ascensionali costituiscono uno tra i filoni più seguiti nell'universo dei videogiochi. Spesso si servono di elementi tratti dai giochi nei labirinti, ma in genere le differenze sono più evidenti degli eventuali punti in comune.

Forza, iniziamo la nostra scalata.

DONKEY KONG: UN GORILLA PER TUTTI

Proprio come *Pac-Man* diede inizio alla folta schiera dei giochi basati su un labirinto, *Donkey Kong* della Nintendo è stato il precursore dei giochi ascensionali.

DONKEY KONG

DONKEY KONG (MALLET SEGUENCE)

HEIGHTS!

MONKEY JUMP (WAVEMAKERS)

Quando la Coleco annunciò di voler commercializzare versioni domestiche della famosa caccia alla scimmia non solo per il proprio sistema ColecoVision, ma anche in un formato compatibile con il VCS e l'Intellivision, fece la gioia di tutti gli appassionati. La successiva notizia che ogni acquirente del sistema ColecoVision avrebbe ricevuto in omaggio la relativa versione del programma fece scoppiare una piccola bomba.

Alla Coleco sono impazziti? Rivenditori e utenti iniziarono a chiedersi come una ditta potesse regalare quello che si era rivelato uno tra i prodotti più redditizi del settore, ma tutto fu chiaro dopo le prime partite giocate sul "sistema della terza generazione". *Donkey Kong* della Coleco non solo è la migliore cartuccia mai offerta in omaggio da un produttore di videogiochi, è anche la migliore pubblicità che un sistema abbia mai ricevuto. Tutte le meraviglie grafiche vantate dalla Coleco - tra cui gli scenari con i barili e l'ascensore - erano perfette riproduzioni dell'originale della Nintendo anche nelle sfumature di colore.

Lo scenario introduttivo è quello, ormai familiare, in cui Donkey Kong (il gorilla un po' stupido) fa rotolare cataste di barili lungo una serie di travi inclinate. Mario, il piccolo eroe dell'avventura, deve scalare le pericolose putrelle d'acciaio per raggiungere la ragazza catturata dallo scimmione.

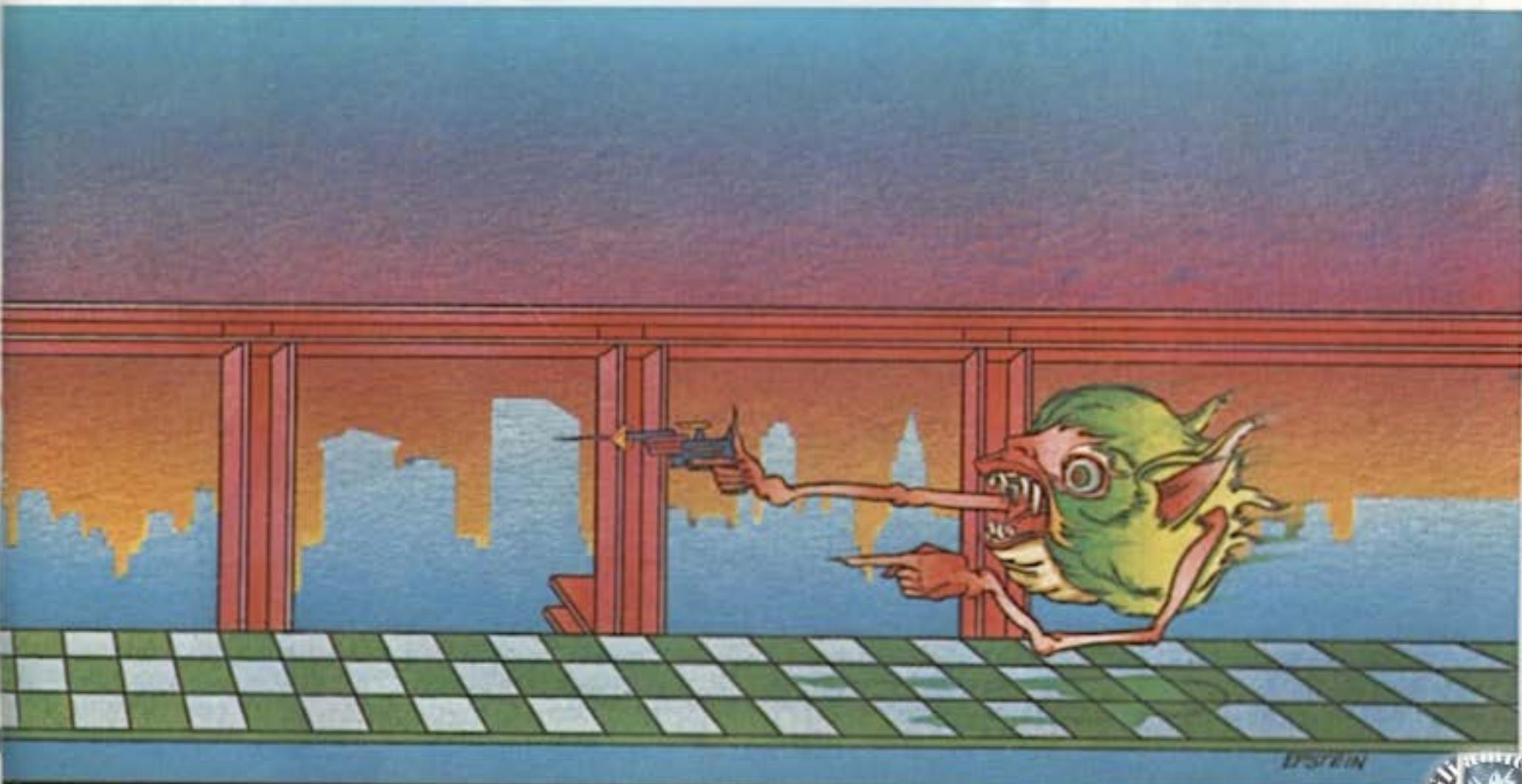
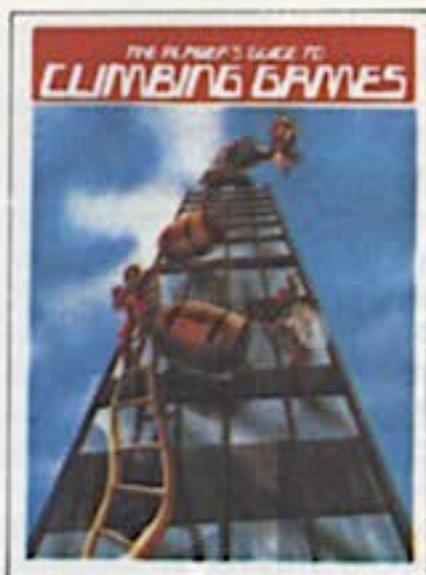
Il tempo a disposizione inizia a diminuire dal momento della partenza. Il giocatore che raggiunge la sommità di questo scenario totalizza l'equivalente in punti del tempo che non ha utilizzato (in aggiunta, ovviamente, ai punti guadagnati saltando o distruggendo barili).

Nel secondo scenario, Mario deve rimuovere i sei bulloni che tengono insieme il secondo segmento di questo scheletrico edificio, evitando contemporaneamente le intelligenti creature infuocate che popolano questo livello.

Lo scenario numero tre, il più difficile, vede Mario saltare su e giù da una specie di ascensore che unisce sezioni di travi altrimenti irragiungibili. Di nuovo compaiono le fiammelle, e solo i giocatori più esperti riusciranno a completare tutte le sequenze ai livelli di difficoltà più elevati. Dopo questo punto, il gioco ritorna al secondo scenario e da questo all'ultimo in un'alternanza virtualmente infinita.

Le versioni per il VCS e l'Intellivision non raggiungono il livello di sofisticazione grafica proprio dell'edizione ColecoVision, sebbene entrambe si giochino con piacere. La versione per il VCS ha comunque una grafica migliore di quanto ci si potrebbe aspettare, mentre il *Donkey Kong* per l'Intellivision è considerevolmente più rozzo.

Queste versioni alternative hanno solamente due scenari in luogo dei tre presentati dalla cartuccia per il ColecoVision.

Quando poi la Nintendo

ha lanciato la continuazione del suo classico, denominata *Donkey Kong Junior*, non abbiamo dovuto attendere molto per avere anche la versione domestica "made in CBS', anche questa con risultati sorprendenti in termini di spettacolarità grafica e di fedeltà al gioco da bar.

Chissà cosa ci riserverà il futuro, allora ...

GLI ASCENSORI MORTALI

Inflitrate, prodotto dalla Apollo, è un gioco estremamente affascinante che unisce le salite e le discese al combattimento ravvicinato. Piuttosto che salire le scale comuni in molti videogiochi del genere, il personaggio guidato dal giocatore si serve di una serie di ascensori per raggiungere la sommità dello schermo, dove può trovare la chiave che gli permette di completare lo scenario. Una volta ricuperata quest'ultima, cambiate direzione e dirigetevi al livello di partenza, quello più basso. Qui, alla base dello schermo, si trova il vero obiettivo. La chiave, quando viene portata alla posizione indicata nella parte inferiore dello schermo, apre la porta che conduce al livello successivo e fa guadagnare un bonus in punti.

Infiltrate rappresenta una delle varianti più creative al classico gioco ascensionale, non solo per gli ascensori - che debbono venire "centrati" con precisione per potervi salire - ma soprattutto per la folta schiera di folletti che pattuglia i vari livelli del gioco.

Gli ascensori possono far salire o scendere il protagonista per uno o più livelli, ma ancora è richiesta una notevole precisione nel controllo per servirsi di questi mezzi di trasporto.

La sfida è rappresentata dai mostri armati che fanno la ronda nei corridoi e possono liberamente utilizzare gli elevatori.

Gli schemi di movimento dei demoni danno luogo a "sparatorie" incredibilmente appassionanti. I proiettili rimbalzano sugli ascensori in movimento, i mostri tentano di circondarvi e, nel pien dell'azione, lo schermo diventa una frenetica scena di caccia movimentata dagli spari e dai folletti nella quale il successo può dipendere solo da una decisione istantanea.

Dopo aver catturato la chiave alla sommità dello schermo, molti giocatori preferiscono attardarvisi riparandosi con i muri più esterni. Con il dito sul grilletto, non rimane che aspettare che qualche ottuso guardiano prenda un ascensore e compia tutto il tragitto in salita.

Quindi - blam! - e un altro mostro se ne va. A questo punto, placata l'aggressività, l'eroe sullo schermo può tornare sui suoi passi con il sorriso sulle labbra.

Infiltrate dispone di un unico scenario, ma tra ascensori e mostruosi guardiani ce n'è più che abbastanza per combattere la noia.

Per essere un nuovo arrivato nel campo dei giochi ascensionali, *Infiltrate* ha già fatto la sua scalata.

UNA SCALATA NELLO SPAZIO

La Data Age, un nome nuovo tra i produttori di software, ha inserito nel proprio catalogo un'altra innovazione in tema di giochi ascensionali.

Come in *Doneky Kong* è prevista la possibilità di spiccare dei balzi e, come in *Infiltrate* della Apollo, l'eroe si sposta da un livello all'altro per mezzo di una rete di ascensori situati alle estremità destra e sinistra del campo di gioco.

Sorprendentemente, tuttavia, *Airlock* (questo il nome del programma) assomiglia ben poco a questi due videogiochi.

Lo scenario riguarda un personaggio intrappolato in un locale pattugliato da robots alieni, che si spostano sempre più rapidamente mano a mano che si sale di livello. Mentre il

APPLE PANIC

timer scandisce i dieci secondi a sua disposizione, il giocatore deve manovrare il proprio alter-ego tra ostacoli e automi. Il tocco di questi ultimi non è letale, ma ha l'effetto di immobilizzare il protagonista facendogli perdere istanti preziosi sul corridoio che conduce al portello dell'ascensore.

Per aprire il portello, tuttavia, è richiesto il possesso di due chiavi che pendono dal soffitto alle due estremità del corridoio, e l'umano deve saltare per poterle raggiungere. Una volta riuscito in quest'impresa, il protagnoista deve entrare nel compartimento stagno e toccare un punto della parete appena separata, chiudendo in tal modo il portello e indirizzando l'ascensore al livello successivo.

Piuttosto ironicamente, questo è uno di quei rari giochi che diventano più facili man mano che si procede. Il livello inferiore è dunque anche il più pericoloso, poichè richiede al giocatore di cambiare direzione e di evitare un piccolo robot particolarmente minaccioso. Dal secondo strato in poi, è relativamente facile per il giocatore esperto sviluppare uno schema del tipo: prendi la chiave più vicina - corri saltando i robots e gli ostacoli - salta per afferrare la seconda chiave - entra nel compartimento stagno - fai partire l'ascensore.

Solo la sempre crescente velocità degli automi rappresenta una significative difficoltà ai livelli superiori. Con dieci soli secondi per completare un corridoio, anche un solo errore può risultare fatale.

Non appena un livello viene completato, si riempie istantaneamente di un liquido letale. Il giocatore che non riesce a completare lo schermo vede efficacemente rappresentato il suo fallimento dalla comparsa sul video di un sommergibile che affonda.

Airlock presenta anche un'altra curiosità, che potrà piacervi o meno a seconda dei vostri gusti in fatto di videogiochi.

Il giocatore che raggiunge con successo la sommità del campo di gioco vince. Proprio così, v-i-n-c-e! Questo a differenza della maggior parte dei giochi del genere, nei quali anche il più abile dei giocatori viene sfidato da difficoltà sempre più proibitive fino a che non è costretto ad arrendersi. Per i giocatori che cercano l'ebrezza di completare con successo una sequenza per sentire la fanfara finale, *Airlock* pare progettato su misura.

Non appena il protagonista raggiunge il livello conclusivo ed entra nell'ultimo ascensore lo schermo mostra di nuovo il sottomarino, solo che in questo caso compare sul ponte un ometto che manifesta saltellando la propria gioia mentre una musichetta trionfante fa da sottofondo.

SALIRE CON I COMPUTERS

Apple Panic, distribuito dalla ben nota Broderbund, è la versione per computer del progenitore a gettoni di tutti i giochi ascensionali: *Space Panic* della Universal.

Si dà il caso che, nell'originale, gli alieni che davano la cacccia al protagonista armato di una pala - e che d'altra parte ne rappresentavano l'obiettivo - mostrassero una singolare somiglianza con - avete indovinato - delle mele! non è perciò risultato difficile ridisegnale gli alieni come rossi frutti "computerizzati".

A parte questa piccola modifica grafica, la versione per computer è assai fedele all'originale. L'azione è rapida e appassionante e questo programma, in circolazione da più di un anno, continua a dimostrarsi un ottimo affare per chi lo distribuisce. Come il suo ispiratore, *Apple Panic* si è conquistato un vastissimo seguito di estimatori tra il pubblico dei giocatori.

Le scalette, gli alieni, le buche - gli elementi ci sono proprio tutti.

In precedenza disponibile per il solo Apple II, il gioco è stato proprio recentemente convertito dalla Broderbund e potrà presto venire utilizzato anche dai computers Atari.

SALITE E DISCESE DI PICK AXE PETE

Uno dei primi sistemi domestici di videogiochi a sfruttare la crescente popolarità dei giochi ascensionali è stato il Philips Videopac, con il suo *Pick Axe Pete*. Un vecchio cercatore d'oro deve farsi strada tra le gallerie comunicanti per raggiungere la sommità della miniera.

Il bello è che le scale tra un livello e l'altro appaiono e scompaiono periodicamente. Un altro oggetto che "va e viene" è il fidato piccone di Pete, che appare casualmente e può venire utilizzato per frantumare i macigni e guadagnare così dei punti addizionali. Senza il piccone Pete deve saltare o comunque schivare i massi che gli si parano davanti. Di tanto in tanto compare un macigno con venature d'oro.

L'obiettivo definitivo del gioco consiste nello scalare i vari livelli della miniera e raggiungere la sommità dello schermo in tempo per procurarsi un altro degli oggetti che periodicamente disappaiono - la chiave magica che permette a Pete di esplorare il settore successivo, che nasconde ulteriori tesori e nuovi pericoli.

Pick Axe Pete è un appassionante videogioco che unisce alla grafica, essenziale ma efficace, una meccanica di gioco che una volta padroneggiata si dimostra tremendamente attraente.

UN GORILLA NEI VOSTRI SOGNI

Con il boom di *Donkey Kong* - che non incontrò difficoltà nell'utilizzare il nome "Kong" in quanto quest'ultimo deriva dalla lingua giapponese - era naturale che qualcuno avrebbe brevettato l'uso del nome del più celebre King Kong.

Quando Carl Denham (il protagonista del film) e il suo coraggioso equipaggio partirono alla ricerca della "cosa più grande che si sia mai vista a New York", certamente non si aspettava di incontrare un enorme gorilla di 50 piedi imprigionato da un massiccio muro di legno costruito dagli indigeni dell'isola. Non avev previsto che lo scimmione avrebbe rapito la ragazza, e certamente non si rese mai conto che la sua preda avrebbe un giorno imperversato nel mondo dei videogiochi.

Tuttavvia, uomo d'azione quel'era, a Denham l'idea sarebbe probabilmente piaciuta - sempre che ci fosse stato da guadagnarci!

la ditta che alla fine brevettò il nome fu la Tigervision, che lo diede alla prima cartuccia messa in commercio.

King Kong, volendo essere gentili, non è esattamente quello che avrebbe potuto essere. Presenta una rozza imitazione del primo scenario di *Donkey Kong* sostituendo ai barili e alle fiamme degli strani oggetti, alcuni dei quali con quella che pare una miccia accesa. C'è un unico scenario, ma i successivi prodotti della Tigervision sembrano più che promettenti, almeno abbastanza da compensare questo iniziale fallimento.

PICK AXE PETE

RISE TO THE TOP

With Coin-Op Climbing Games

DONKEY KONG: UN GORILLA PER TUTTI

Prendete un piccolo coraggioso falegname, mescolate ben bene con le travi e i bulloni di un edificio in costruzione e aggiungete una magnifica ragazza. E la ciliegina sulla torta - un gigantesco gorilla che ha catturato tale splendida ragazza.

È vero, altri giochi ascensionali hanno preceduto *Donkey Kong* della Nintendo, ma nessuno offriva la grafica spettacolare, i personaggi quasi da cartone animato e la decisiva possibilità di "saltare" gli ostacoli.

Tutti i videogiochi del passato offrivano, con leggere varianti, due possibilità di affrontare un'incombente oggetto minaccioso: distruggerlo o scappare. Permettendo ai giocatori di far scavalcare al loro personaggio gli ostacoli come i barili e le creature infuocate, e facendo così totalizzare punti addizionali, *Donkey Kong* ha aperto una strada ancora inesplorata agli appassionati. il salto ben sincronizzato è diventato un essenziale requisito per il giocatore esperto, necessario quanto l'abilità nel muoversi rapidamente in un labirinto o nel destreggiarsi tra una pioggia di asteroidi.

L'originale a gettone utilizza ben 48 k di memoria, gran parte della quale è destinata alla RAM del video - la memoria (Random Access Memory) che determina quanti oggetti indipendenti possono venire animati simultaneamente sullo schermo. Infatti, per quanto perfezionata, la versione domestica per il ColecoVision è meno ricca di animazioni ed effetti grafici.

Alcune delle caratteristiche che la Coleco non ha potuto trasferire nel suo sistema da 22 k comprendono la sequenza iniziale che vede il gigantesco scimmione arrampicarsi verso la sommità dello schermo con la ragazza rapita. Mancano anche i barili in fiamme che minacciano l'eroe in aggiunta a quelli normali che rotolano.

Nel *Donkey Kong* della Nintendo, Mario inizia la sua avventura a fianco di un contenitore di benzina dal quale escono minacciose lingue di fuoco rosse e gialle. Periodicamente i barili cadono nel recipiente esplodendo con grandi vampate, che si protendono pericolosamente verso l'intrepido falegname.

Oltre alle numerose innovazioni introdotte da questo favorito delle salegiochi, c'è il buon vecchio bonus guadagnato fracassando i barili. Ogni scenario offre almeno un martello (a volte anche più d'uno), sospeso in aria in qualche punto del percorso.

La chiave per raggiungere i punteggi più alti è riassunta nella domanda musicale "Quanto potrai salire?", che compare sullo schermo prima dell'inizio di ogni nuova partita. Ad ogni scatto del timer, punti potenziali se ne vanno in fumo mentre Mario combatte strenuamente per raggiungere il piedistallo del gorilla. Il punteggio guadagnato in ogni scenario comprende l'equivalente in punti del tempo rimasto a disposizione al termine, oltre naturalmente ai punti meritati distruggendo o saltando i barili. Tuttavia, a volte il desiderio di fracassare quei dannati barili è veramente irrefrenabile. Attenti: se il martello è in aria quando un barile scende rotolando lungo le travi, Mario viene travolto.

ECCO LO SCALATORE PIU' PAZZO

Nel mondo dei videogiochi è un fenomeno piuttosto frequente che titoli in concorrenza in realtà si favoriscano l'un l'altro. In altre parole, nonostante tutti mirino in definitiva alle monete nelle vostre tasche, le loro meccaniche di gioco sono simili abbastanza da creare un interesse simultaneo. Proprio come *Defender*, *Scramble* e *Super Cobra* contribuirono insieme ad accendere l'interesse degli appassionati per gli scenari scorrevoli di combattimento, il lancio quasi simultaneo di *Donkey Kong* della Nintendo e di *Crazy Climber* della nichibutsu sollecitò la curiosità e, in definitiva, l'interesse dei giocatori nei confronti dei giochi ascensionali.

Crazy Climber fu introdotto sul mercato statunitense poco prima del suo "cugino" con il gorilla, ma non è mai riuscito a raggiungere la popolarità di quest'ultimo. La meccanica di gioco comprende l'uso di un doppio joystick, che il giocatore usa per manovrare un'audace "mosca umana" sulla facciata di un altissimo grattacielo.

Lo scalatore deve affrontare un'ampia varietà di ostacoli nel suo viaggio. Periodicamente compaiono enormi uccellacci, che tentano di ricoprire l'atletico protagnoista di sostanze non proprio piacevoli. Ci sono anche vasi di fiori che cadono e una misteriosa voce che nei momenti più inattesi mormora qualcosa come "Dacci dentro!"

Per mesi gli appassionati si sono scervellati sull'esatto significato da attribuire all'arcano messaggio. Forse segnala un intervallo di tranquillità, durante il quale lo scalatore può risalire l'edificio senza doversi guardare dai vasi o dai "bombardamenti"? No, non ci siamo. Forse si tratta di un avvertimento, si dissero altri giocatori: il segnale di stare ancora più all'erta.

La realtà, tuttavia, è molto meno fantasiosa. Quel frenetico avvertimento/incoraggiamento è un fattore del tutto casuale.

Semplicemente, salta fuori di tanto in tanto e non ha alcuna relazione con alcun altro elemento del gioco.

E questo risolve uno dei più grandi misteri del nostro tempo.

Crazy Climber deve ancora dimostrare di essere un grande successo, e ciò va in gran parte attribuito alla sua complicata e in certo qual modo poco pratica meccanica di gioco. Lo scalatore viene spostato su, gii e lateralmente per mezzo di due joysticks.

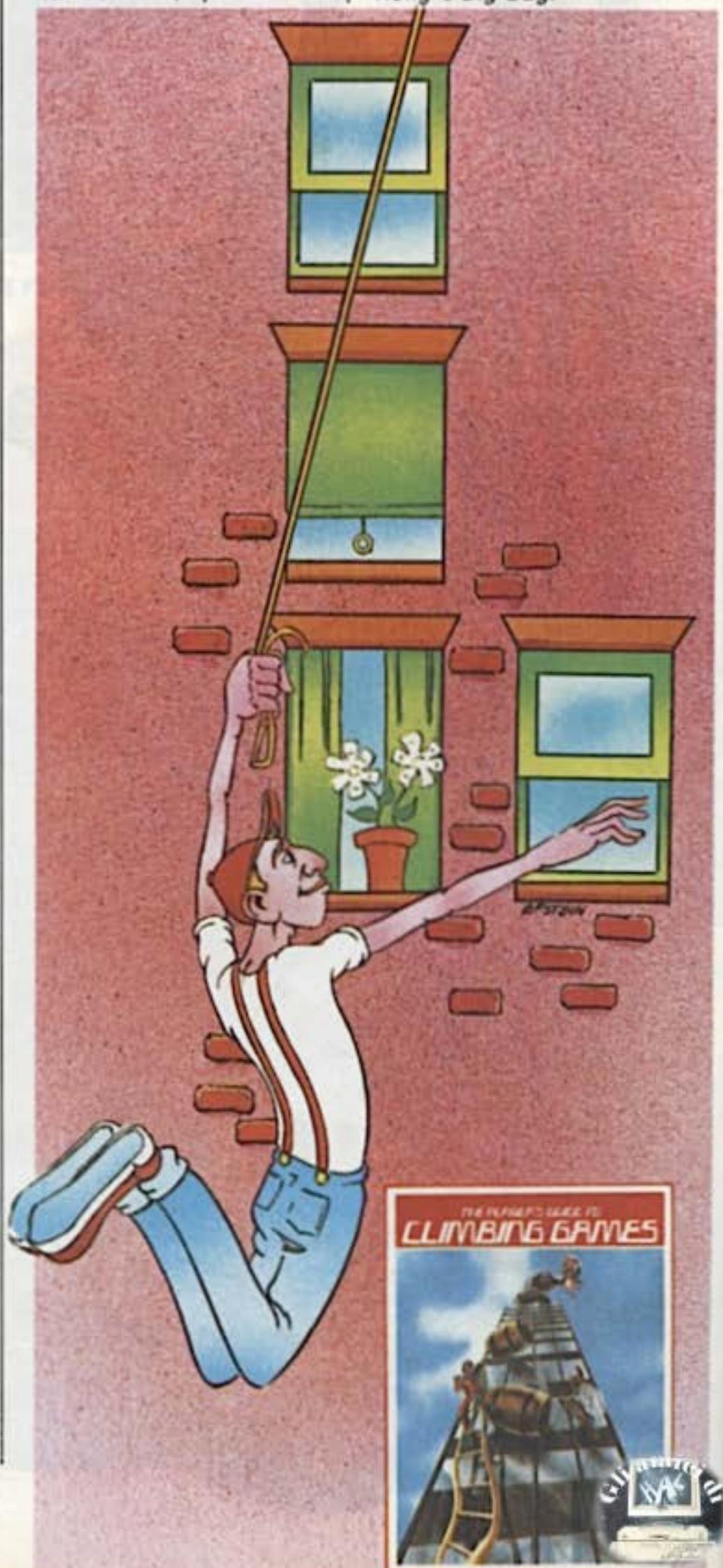
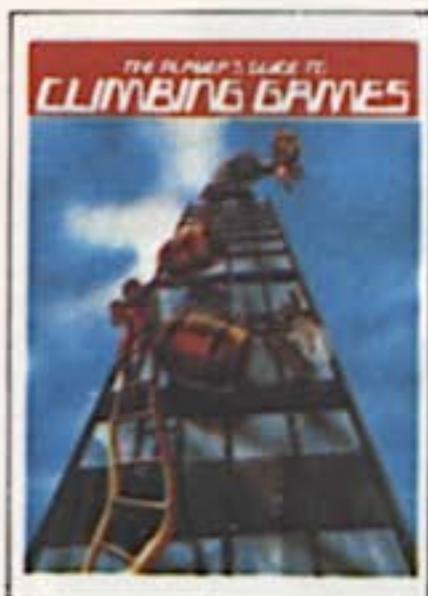
Tale sistema si è rivelato estremamente difficile da padroneggiare per la maggior parte dei giocatori, e il gioco stesso è stato afflitto da problemi di malfulzionamento dei joysticks. È proprio a causa del suo sistema di movimento che *Crazy Climber* non è ancora apparso in versione domestica.

SCALATE FANTASCIENTIFICHE

Il venerabile antenato dei videogiochi ascensionali è *Space Panic*, gioco a gettone della Universal. È stato il primo gioco ad introdurre il concetto del movimento su scale. Questo non era l'unico aspetto innovativo presente: non solo *Space Panic* iniziò il genere dei giochi ascensionali, ma fu anche il precursore di quelli in cui occorre "scavarsi" la strada!

Il giocatore di *Space Panic* si muove da un livello all'altro servendosi delle scalette ormai divenute familiari, ma armato di una pala! Il protagonista è inseguito nel labirinto a più livelli da una schiera di creature spaziali a forma di mela. Obiettivo del gioco è lo scavare delle buche nelle quali possano andare a incappare gli alieni. Una volta nella buca, l'omino deve affrettarsi a ricoprirli con la terra appena scavata, prima che possano fuggire.

Oggi, mentre nuovi tipi di videogiochi continuano ad apparire con sorprendente regolarità, è interessante compilare anche il loro "albero genealogico". È affascinante vedere un gioco che non ebbe mai grande successo ispirarne altri del calibro di *Donkey Kong* e *Dig-Dug*.

TABLETOP

IL FIGLIO DI DONKEY KONG

Se King Kong poteva avere un figlio e Pac-Man mantiene un'intera famiglia, cosa di più naturale che un discendente per Doneky Kong? La Nintendo ne ha già distribuito gli esemplari, e il gioco ha tutte le carte in regola per dimostrarsi degno figlio di tanto padre.

Ecco l'idea: Donkey Kong è stato finalmente catturato dall'instancabile falegname Mario. Non appena l'azione ha inizio, vediamo l'imponente figura del possente Donkey Kong incatenata alla sommità di una familiare successione di travi. Questa volta è il rampollo dello scimmione ad essere manovrato dal giocatore. Suo compito è raggiungere la cima e sottrarre il suo famoso genitore all'onta della prigionia.

Come nell'originale, raggiungere l'obiettivo non è che una tappa verso ulteriori, ancora più avvincenti scenari - e così via.

Il giovane Donkey Kong ha una grande impresa di fronte a lui, ma se qualcuno può raggiungere e superare la fama del padre scommettiamo tutto su di lui.

E ora, dov'è Miss Donkey Kong?

SALTELLANDO ...

E così i giochi ascensionali continuano a scalare le classifiche dei videogiochi a gettone. L'ultimo arrivato in questo campo proviene dalla divisione giochi da bar della Atari, ed ha come protagonista il personaggio più adeguato a questo genere di ambientazione che si potesse immaginare.

Il nome del gioco è *Kangaroo* (canguro), che deriva dalla specie cui appartiene il protagonista. Il giocatore controlla un saltellante marsupiale in un delizioso scenario, che sembra disegnato apposta per appassionare ogni fanatico dei videogiochi.

Ormai il gioco ascensionale ha assunto nell'universo dei videogiochi la stessa rilevanza degli scenari scorrevoli, dei labirinti e dei giochi d'invasione.

Infatti è sufficiente uno sguardo alle mosse delle principali ditte del settore per confermare i sospetti: i giochi ascensionali stanno salendo sempre più in alto!

KANGAROO

CLIMBING

DONKEY KONG DELLA COLECO

Con le sue cartuccie per i sistemi ColecoVision, Intellivision e Atari VCS, la Coleco eguagliato nel settore dei videogiochi domestici la popolarità guadagnata da *Donkey Kong* nelle sale-giochi. Ora la medesima ditta ha prodotto una versione portatile del famosissimo gioco ascensionale.

L'aggettivo che più si addice a questo minigioco è "buono", ma non certamente "eccezionale". La stessa tecnica di rappresentazione grafica che si è dimostrata più che adeguata negli altri titoli della stessa serie della Coleco mostra la corda quando viene utilizzata per rendere visivamente le favolose animazioni del gioco a gettoni prodotto dalla nintendo.

D'altra parte, lo svolgimento dell'azione ha ben poco da invidiare dall'originale mangiasoldi. Probabilmente il favore che verà accordato a questo gioco dipenderà dalla predilezione del singolo appassionato per gli effetti grafici piuttosto che per la meccanica del gioco.

CRAZY CLIMBER DELLA BANDAI

Sfortunatamente per i fanatici dell'originale a gettoni, questa versione portatile non riesce a raggiungere l'obiettivo cui produttore mirava. I problemi sono dovuti alla tecnologia dei giochi da tavolo, semplicemente non abbastanza progredita al momento del progetto per un gioco di tale sofisticazione.

È interessante rilevare che questa edizione in miniatura soffre degli stessi problemi che hanno afflitto la versione delle salegiochi: il funzionamento dei joystics non è abbastanza affidabile per consentire un'utilizzazione divertente del gioco.

Pare che la Entex, recentemente entrata nel settore con un'eccezionale versione portatile di *Super Cobra*, stia preparandosi a lanciare un'edizione del genere per *Crazy Climber*. Forse un intero anno di proresso tecnologico riuscirà nell'impresa di riprodurre la meccanica dell'originale.

Il principale problema incontrato dai progettisti nello sviluppo di una versione domestica di *Crazy Climber* risiede naturalmente nella difficoltà di ricreare la meccanica di gioco a due joysticks. Questa singolare tecnica di controllo richiede non solo una coppia di joysticks ma una coppia di joysticks fissi, il che rende i giochi portatili il mezzo ideale.

CRAZY CLIMBER TABLETOP

Una Fortezza Volante Minaccia il Pianeta Terra

Nessuno sa dove sia venuta, ma a circa un chilometro e mezzo di altezza sulla città di Boise nell'Idaho, è apparso una grande città fluttuante nello spazio e si è fermata per un'intera settimana.

Le stazioni radar non riescono a localizzarla, ma gli aerei-spia l'hanno già individuata con precisione.

Uno dei nostri agenti l'ha sorvolata e ci si è paracadutato dentro: la fortezza esiste!

Dopo due ore la spia è riuscita a scappare ed è atterrata sana e salva sulla Terra (con il suo paracadute, naturalmente!).

Il suo resoconto è questo: la città viene da un altro pianeta ma ancora non se ne conosce il nome nè tantomeno il sistema stellare di origine.

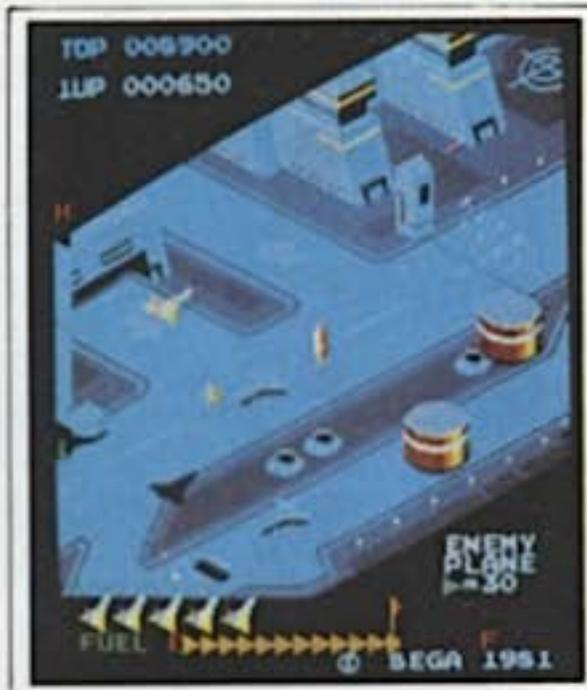
La fortezza è anche armatissima e piena di cannoni laser, campi di forza, missili terra-aria racchiusi in enormi silos sotterranei e caccia a reazione che stanno aspettando rinforzi per lanciare un massiccio attacco su tutta la parte nordoccidentale degli Stati Uniti.

Una seconda città, più potente di questa è ora giunta in prossimità dell'orbita di Plutone e sarà nelle vicinanze tra nove giorni.

l'agente è anche riuscito a distruggere un robot-killer e ad impossessarsi della sua pistola laser.

L'arma è stata studiata a lungo dagli scienziati, che sono riusciti a riprodurla a grandezza gigante per potere così armare cinque caccia prima che la seconda città possa raggiungere l'orbita del nostro pianeta.

Il vostro compito è di comandare questa forza aerea e di attaccare la prima città, per metterla fuori uso e distruggere tutti i suoi aerei prima che possano bombardare Boise.

Dopo che la missione sarà compiuta, dovrete volare nella fortezza ammiraglia e distruggere il Robot del Male *Zaxxon*, senza perdere naturalmente tutti e cinque i vostri aerei.

La fortezza è stata progettata in modo che se volerete ad una quota sufficientemente bassa, il megamissile che è in essa non potrà colpirvi, ma se state più alti per più di tre secondi,il razzo verrà lanciato e vi obbligherà a picchiare rapidamente per evitarlo oppure uno dei vostri caccia andrà inesorabilmente perduto.

Il rifornimento di carburante può essere effettuato se riuscirete a centrare una delle tante cisterne rosse che sono disseminate per la fortezza.

Durante l'attraversamento della città incontrerete micidiali cannoni lasers e missili terra-aria che hanno l'unico scopo di distruggervi.

Per schivarli dovrete mantenere il vostro aereo lontano dai silos quando emettono le fiammate che precedono il lancio del missile che dal canto suo, che non vi seguirà ma si dirigerà verso l'alto.

Per quanto riguarda i cannoni il comportamento da tenere è diverso: per eliminarli dovrete tenervi appena sopra al loro obice e più in basso della loro cupola.

Sparare e distruggerli in questo modo sarà un gioco da ragazzi, e, cosa più importante, senza timore di rappresaglie.

L'altimetro di cui disponete vi mostrerà l'indicazione della vostra altezza dal suolo ed è molto importante saperlo usare per poter dominare il gioco.

La scala delle altitudini è stata divisa in quattro sezioni, che vi daranno un costante riferimento per imbroccare esattamente i buchi dei

ZAXXON PHASE I

SPACE SEQUENCE

muri e per evitare i campi di forza che troverete.

Se il muro è molto alto dovete tirare il joystick fino a che l'indicatore della vostra posizione sull'altimetro non sarà nel quarto di sezione più alto: questa è l'altezza giusta per sorpassare l'ostacolo. (Nota: per quanto riguarda il movimento a sinistra o a destra, solo voi potrete decidere la posizione più giusta).

Analogamente, questo metodo (corrispondenza tra altezza dell'ostacolo e una delle quattro sezioni dell'altimetro) funzionerà per tutte e quattro le misure dei buchi che troverete.

Ad esempio, se il buco è al secondo livello dovrete volare entro la seconda sezione dell'altimetro.

Capirete facilmente che vi è consentito un ampio margine di errore e così se la vostra astronave è esattamente tra la terza e la quarta sezione, riuscirete comunque ad attraversare i buchi del terzo o del quarto livello indifferentemente.

Un aereo nemico può essere distrutto con un semplice colpo della vostra arma, ma non dimenticate che l'equipaggio dell'aereo può rispondere al fuoco anche da terra.

Gli schermi radar nemici sono situati in posti assai difficili da raggiungere: se riuscirete a distruggerli vi dimostrerete un vero super-esperto!

Una volta che avrete spazzato la resistenza della base, il nemico vi lancerà i suo aerei da difesa: cancellateli dal cielo!

La strategia più opportuna per questa fase è di volare più in alto possibile e di sparare come non avete mai fatto prima: se riuscirete a distruggerli prima che si raggruppino o che si ritirino meritate davvero un encomio solenne.

In questa parte del gioco consumerete meno carburante di quanto volate attraverso la città, ma tenete comunque sempre d'occhio il suo livello, onde evitare spiacevoli sorprese.

Una volta che avrete messo fuori uso la prima città dovrete attaccare la fortezza di comado.

la seconda città è esattamente come la prima, salvo che è priva dei missili terra-aria: in compenso troverete un bel mucchio di campi di forza ad attendervi.

A questo punto dovete assolutamente cercare e distruggere il Robot General Zaxxon o tutto sarà perduto.

Se non ci riuscite A/4 degli Stati Uniti sarà attaccato immediatamente, e tutto ci induce a pensare che non si fermeranno fino a che non abbiano conquistato l'intero mondo!

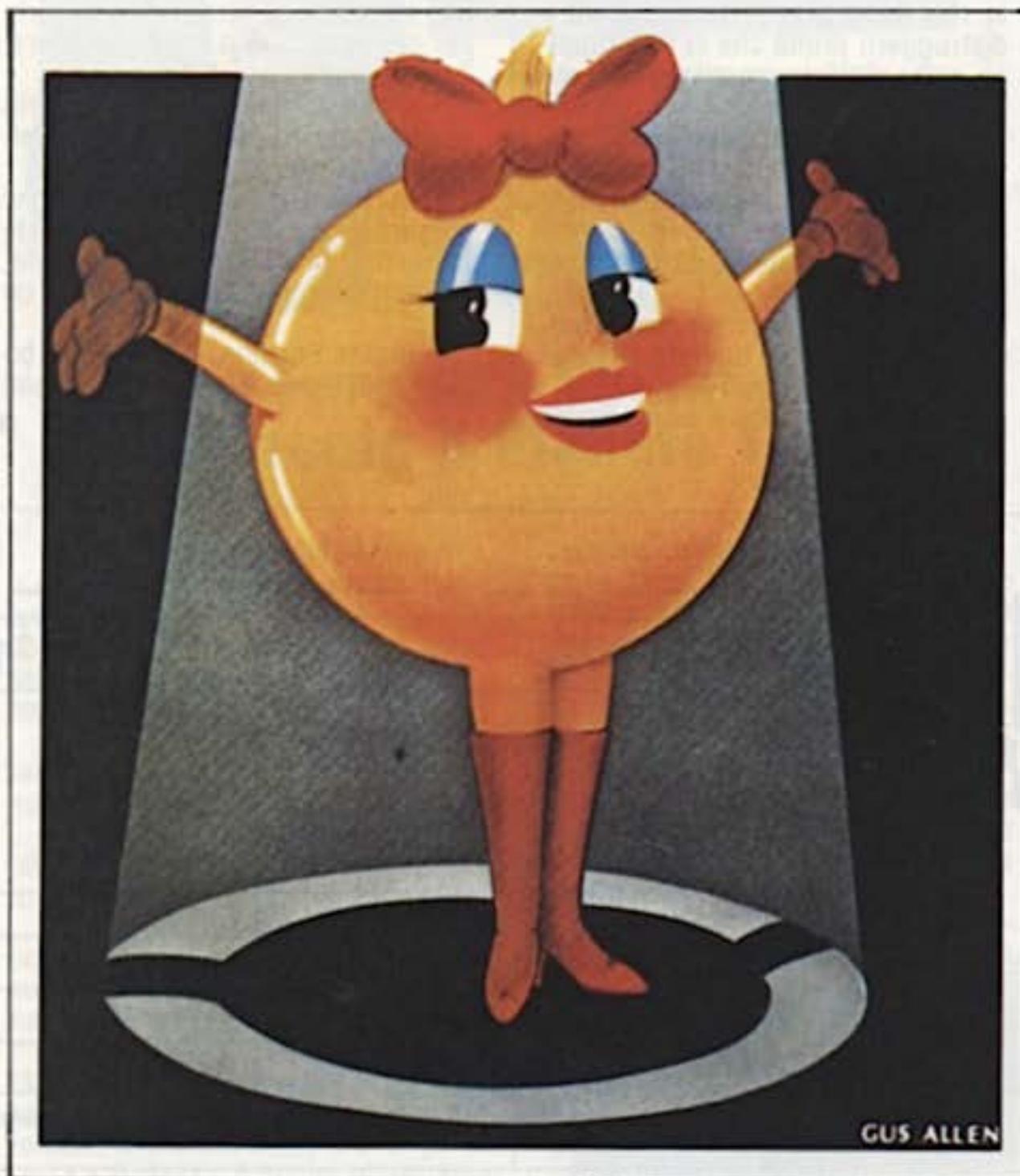
Gli studi comunque hanno individuato il punto debole di Zaxxon: egli porta un mega-missile sul suo lato sinistro e se riuscirete a colpirlo per sei volte fino a farlo esplodere, Zaxxon non esisterà più.

L'altezza giusta per colpirlo esattamente è la seconda tacca dell'altimetro, non lo dimenticate!

In caso di insuccesso, Zaxxon vi sparerà il missile e si ritirerà: se siete abbastanza fortunati (?!) da evitarlo, il Robot ritornerà per spararvene un altro.

Buona Fortuna, il destino di bilioni di persone è nelle vostre mani! ■

PROGRAMMABLE PARADE

Ecco la Regina dei Videogames!

MS. MC-MAN

MS. PAC-MAN

Atari/Atari 2600

Nonostante abbia venduto molto bene e si sia piazzato molto in alto in parecchie classifiche, il *Pac-Man* per il VCS tutto sommato ha deluso, soprattutto perchè mancava la maggior parte delle attrattive che rendevano il gioco da bar così entusiasmante: grafica, suoni, bonus, musica, intermezzi, immediatezza nell'azione, e non era davvero poco.

Comunque, come la Midway, che ha voluto ringraziare con questo gioco le centinaia di ragazze che hanno consacrato Pac-Man come loro eroe preferito, anche la Atari doveva in qualche modo redimersi per le precedenti manchevolezze della loro versione domestica, ed in questa nuova variante dell'arcinoto gioco sembra proprio che ci sia riuscita.

Con una immagine appena un pochino instabile, la nostra formosa ingoiatrice si muove agevolmente attraverso tunnels ed intricati cunicoli insieme ai suoi avversari di sempre, i quattro fantasmi (a meno che i giocatori non scelgano una delle varianti più semplici, ad uno, due o tre spettri).

MS. PAC-MAN

Questa cartuccia è fornita di tutto, compresi i simpatici frutti di bonus, che appaiono sul video ora a forma di ciliegia, ora di banana, ma anche di fragola, arancia e pera.

La grafica è davvero superba e il meccanismo di gioco sorprendentemente vicino a quello originale, ma non è tutto, cari Pac-maniaci, perchè c'è anche un intermezzo musicale!

Proprio così, quelli della Atari riescono persino a farvi passare il disappunto per aver perso la partita.

Terminato il gioco, la nostra eroina arriva saltellante sul video per prendere congedo da voi, mentre in sottofondo viene suonato il classico brano musicale che contraddistingue Pac-Man.

Prima che il giusto tripudio sia terminato viene anche raggiunta da *Inky*, *Blinky*, *Pinky* e *Sue*, il primo Pac-fantasma al femminile!

I simpatici nemici cominciano a

girarle intorno fino a quando non decidiate di riprendere la partita.

Ms. Pac-Man è un gran bel lavoro, dotato di tutto il fascino che anche i giocatori più esigenti potrebbero desiderare.

Aveva proprio ragione la Atari dunque, quando affermava che in questo gioco c'era molto ma molto più di un Pac-Man con nastrini e rossetto: è almeno due volte più bella di suo marito!

SQUEEZE BOX

(La stanza che stritola)

U.S. Games/Atari 2600

Ecco una bella cartuccia che riesce a combinare perfettamente una grafica luminosa ed appariscente (tale da appagare completamente l'eterno bambino in ognuno di noi) con un meccanismo di gioco di grande qualità degno di sfidare anche i migliori specialisti delle sale giochi.

Prendendo spudoratamente a prestito l'idea di base dalla sequenza del cono dell'MCP da *Tron* della Midway, Squeeze Box catapulta il giocatore in una sorta di prigione delimitata da file di pesanti e coloratissimi mattoni che si muovono incessantemente dai due lati dello schermo.

Il prigioniero è armato di una pistola i cui proiettili riescono a respingere solamente un segmento di striscia per volta: l'operazione fortunatamente è facilitata anche dal fatto che potrete dirigere il tiro muovendo il joystick ed avvalervi pure di un fuoco a ripetizione.

Man mano che andrete avanti, vi renderete facilmente conto che è praticamente impossibile riuscire a ripulire tutto lo schermo dalle invadenti pareti striscianti: in questo caso è dunque meglio che vi cerchiate una piccofla nicchia in mezzo al video da proteggere fino alla morte, cosa che avviene quando una delle file riesce a toccare il nostro malcapitato galeotto.

SEQUENCE BOX

Per imparare a giocare e a manovrare il joystick non ci vuole granchè: sarà sufficiente ricordare che dopo avere messo il revolver in posizione, il tasto rosso servirà a lasciare partire i proiettili.

Ah, un'altra piccola cosa: più vicino resterete al bersaglio e più probabilità avrete di colpirlo, ma sfortunatamente anch'esso si troverà nella medesima situazione nei vostri confronti.

Le strategie di gioco sono moltissime e siamo sicuri che ciascuno saprà trovare la propria: noi ne abbiamo provate 1.000.768 diverse!

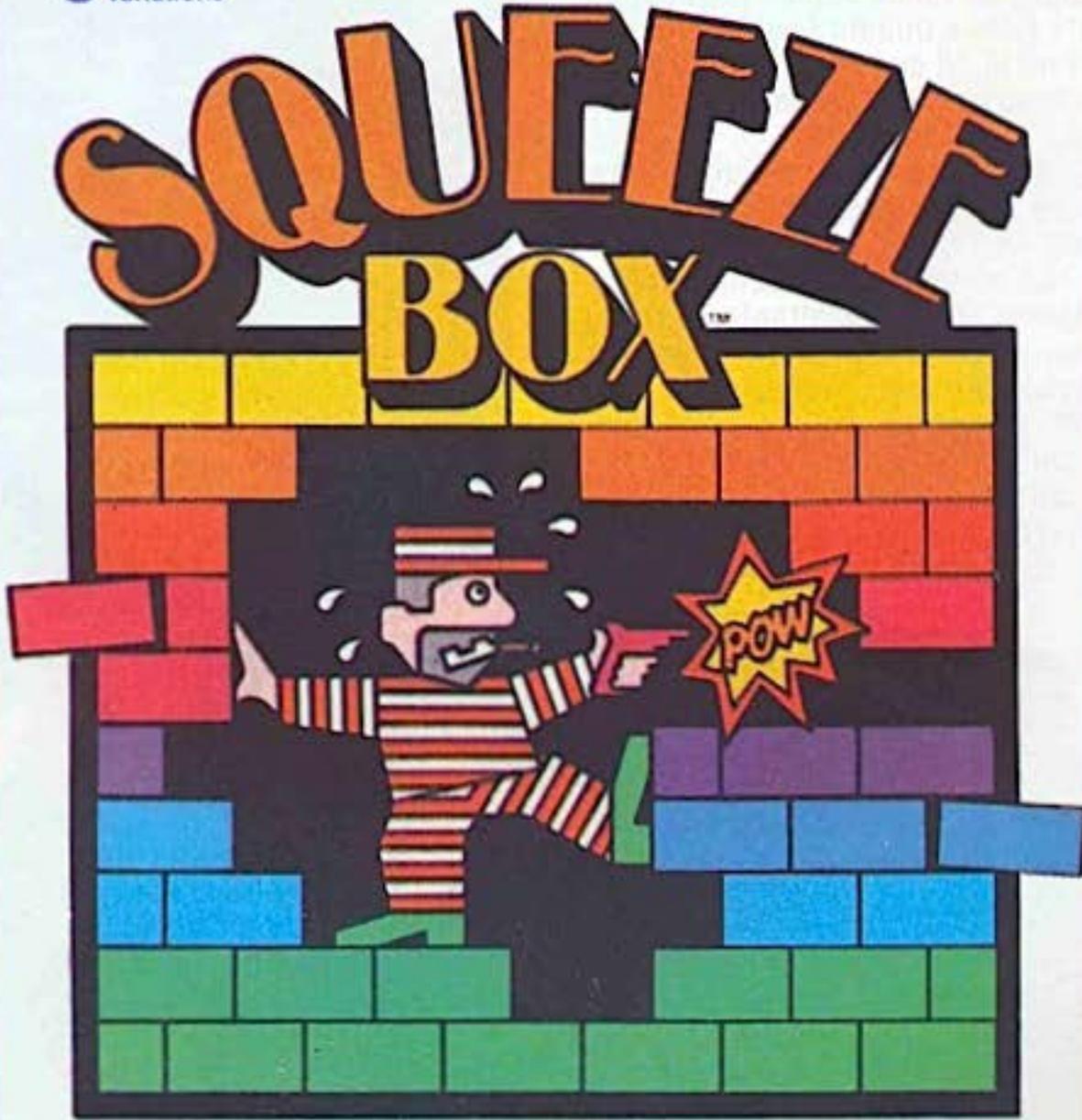
A parte scherzi, Squeeze Box è un gioco dotato di una affascinante originalità che sicuramente troverà larghi consensi specialmente tra i videogiochisti più giovani.

REACTOR

Parker Brothers/Atari 2600

Da quando la gente si è maggiormente responsabilizzata sui problemi delle centrali atomiche, il tema dell'energia nucleare è stato affrontato in innumerevoli dibattiti spesso anche molto accesi e discordi.

La cosiddetta "Sindrome Cinese" è oramai sulla bocca e nella coscienza di tutti da almeno un paio d'anni ma questo Reactor, un gioco originariamente creato da *Tim Skelly* per la Gottlieb, vi farà mettere in disparte, almeno per il momento tale ponderosa questione, per proiettarvi invece direttamente nel vivo ed esplosivo cuore nucleare di una centrale atomica.

Uno o due giocatori utilizzano il

joystick per dirigere le loro navicelle in uno spazio ben delimitato tra il nucleo e le pareti esterne del reatore.

Sfortunatamente quest'area è lungi dall'essere tranquilla, perchè viene invasa dalle saltellanti particelle emesse dal nucleo, che entrano in campo una per una.

Il primo degli otto rounds da completare al livello di abilità I è formato da 12 di questi puntini, anche se non più di tre per volta vi affronteranno sullo schermo.

Giunti all'ottava fase ci sarano 40 particelle in tutto sebbene solamente un *neutrino* e un *lettone* - così si chiamano - saranno in gioco ogni volta.

L'obbiettivo di questi inconsueti avversari è di cozzare contro il vostro scafo per spedirlo diretamente contro una delle pareti: in questa malaugurata evenienza la morte sarà istantanea.

Il vostro problema è di riuscire a fare altrettanto con loro prima di farvi intrappolare a vostra volta.

Fortunatamente il giocatore ha anche a disposizione un'arma difensiva assai efficace: si tratta di una specie di magnete che viene rilasciato dall'astronave mediante la pressione del tasto rosso e che attira verso di sè le particelle per circa dieci secondi, prima di scomparire.

Questa sorta di calamita è un'arma strategicamente molto importante: se la posizionate con cura potrete ottenere l'effetto di dirigere i piccoli puntini atomici verso la distruzione contro una delle pareti.

Allo stesso modo l'aggeggio magnetico vi aiuterà a farli muovere in una delle due stanze che danno diritto al bonus, oppure verso le barre di controllo del reattore.

Queste ultime sono raggruppate sui due lati del campo di gioco: se le colpite otterrete l'effetto di contenere la reazione atomica del nucleo, in perenne espansione al centro del reattore con effetti man mano sempre più restringenti sullo spazio di manovra.

I *decoys* - così si chiamano - a disposizione all'inizio del gioco sono tre.

Le otto varianti contenuti nella cartuccia si dividono equamente per la partita a uno o due giocatori.

Quando i contendenti sono due, essi giocheranno a turni alternati, che terminano sempre quando viene distrutta una delle due navi.

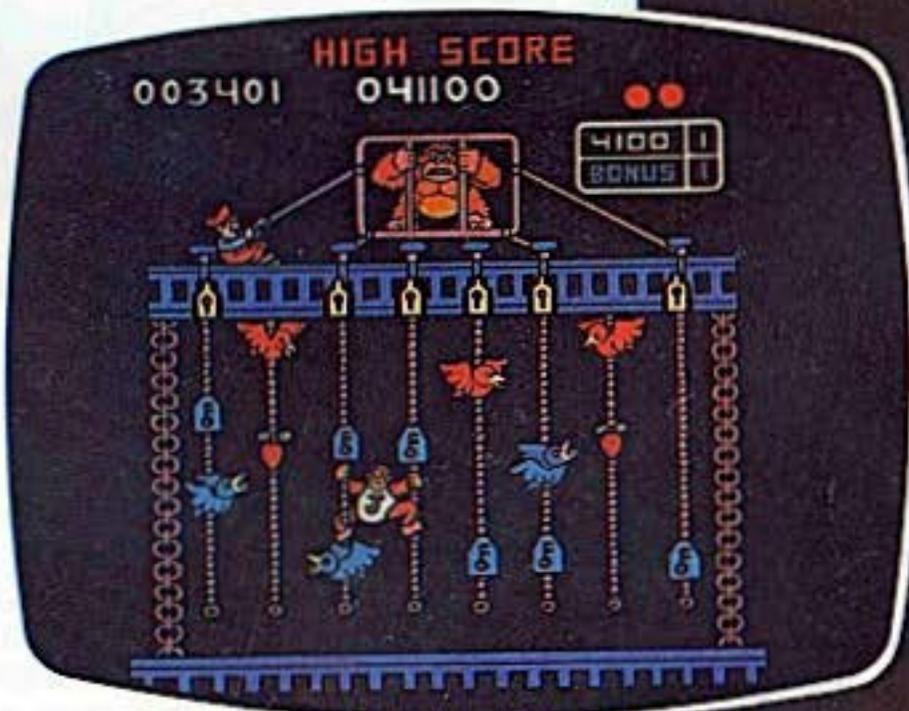
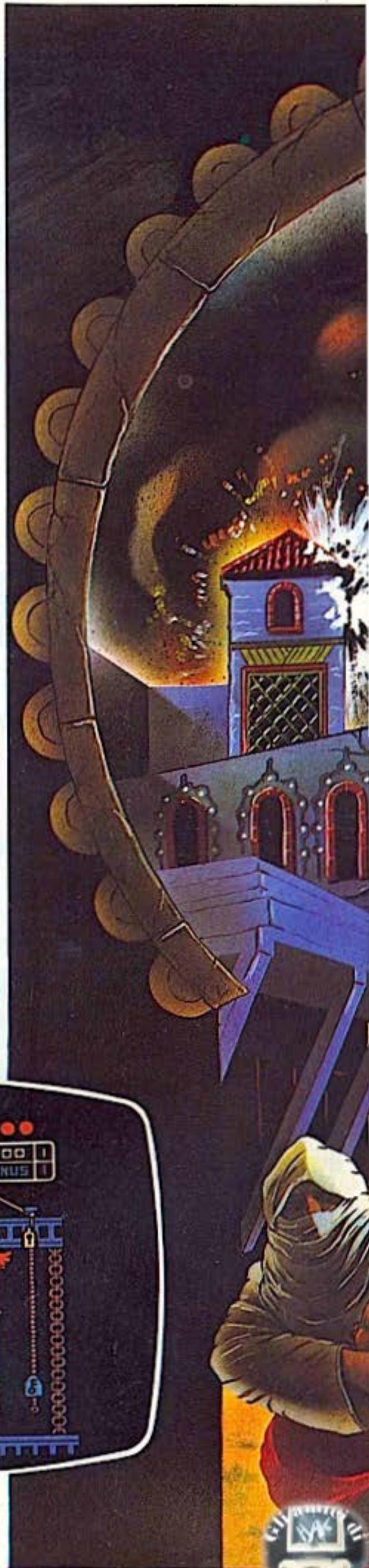
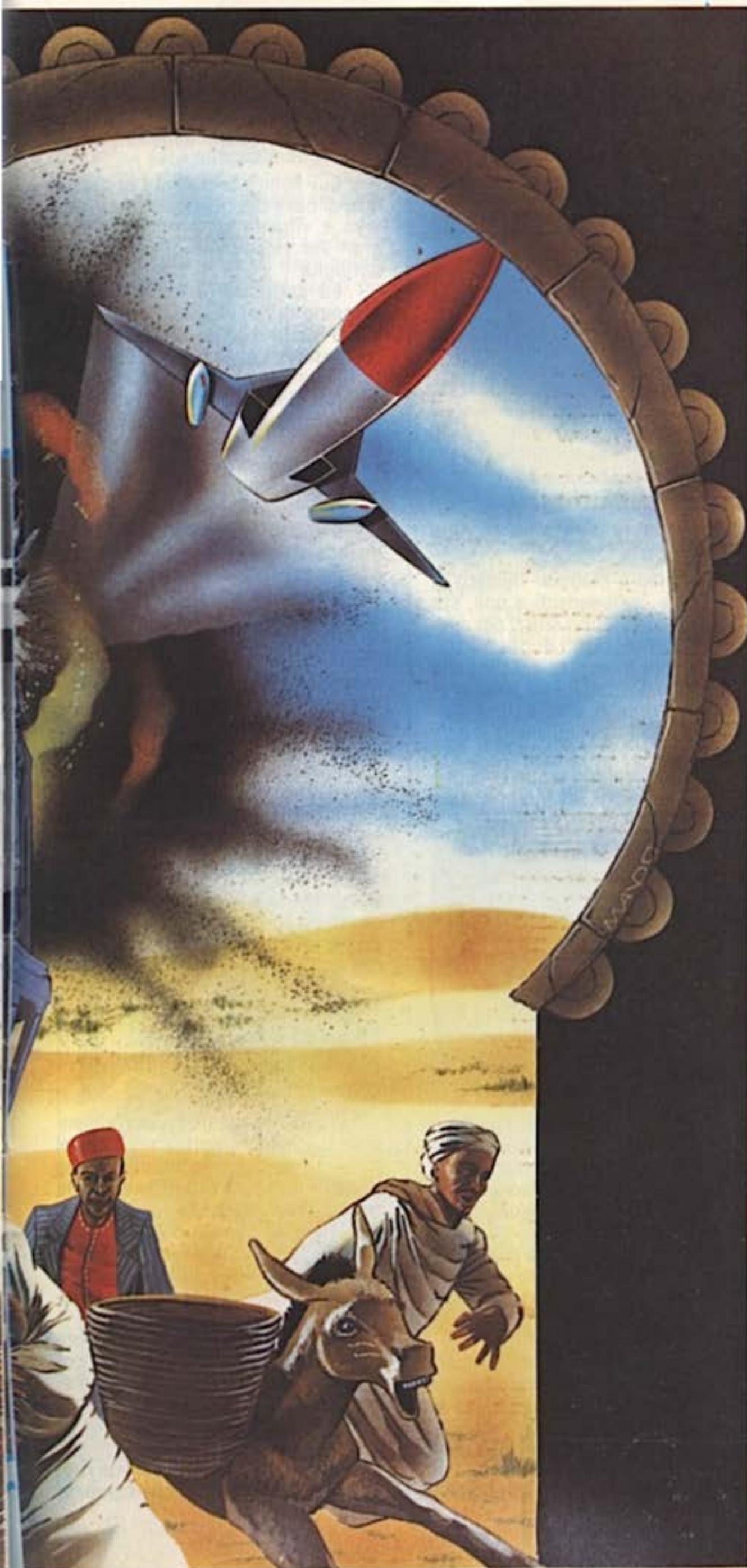
Circa metà delle opzioni riguardano la possibilità di avere un nucleo solido oppure a "vortice".

Nel primo caso il cuore del reattore rappresenterà solamente un ostacolo in più nel movimento, mentre nel secondo esiste la pericolosa possibilità che vi risucchi al suo interno con conseguenze letali.

Logicamente la prima variante è molto più facile da giocare, ma se realmente volete sapere di che fibra siete fatto e quanto saldi siano i vostri nervi, vi consigliamo di provare anche la versione con le pareti invisibili!

Reactor è piuttosto divertente, anche se non eccessivamente brillante.

La meccanica dell'azione è coinvolgente ma non esaltante. Si tratta di un gioco di logica in cui bisogna prevedere angoli e direzioni, e pertanto pensiamo che non potrà interessare moltissimo gli amanti dei giochi più immediati del tipo "spara e colpisci", anche se si tratta pur sempre di un'ottima ed originalissima

HIGH SCORE
003401 041100
4100 BONUS

DONKEY KONG JUNIOR

variazione sul tema.

Le regole sono semplici e spiegate in modo esauriente nel libretto di istruzioni incluso nella cartuccia, anche se vi ci vorrà molta pazienza per sopravvivere ai vostri primi incontri ravvicinati con Reactor.

DONKEY KONG JUNIOR

Coleco/Coleco Vision

Donkey Kong Junior è stato un altro best seller da sala giochi della Nintendo, e ora la Coleco spera ardentemente di bissare tale successo anche nel mercato domestico con questa cartuccia per il suo sistema da "terza generazione" dei videogiochi.

In genere i seguiti dei grossi capolavori sono sempre peggiori dei loro predecessori, almeno per quanto riguarda i libri ed i films, ma Donkey Kong Junior merita un discorso a se stante, perchè è uno dei più fenomenali giochi di ascensione mai prodotti, e lo è unicamente per meriti propri.

La situazione stravolge completamente il concetto di base di Donkey Kong.

Ora è Mario ad avere catturato il gorilla, e lo ha messo in una gabbia che neanche la sua scimmiesca super-forza riesce a fracassare.

È compito del giocatore, attraverso il suo rappresentante sul video, Donkey Kong Junior perlappunto, liberare il quadrumane dalla prigione.

Il divertimento comincia già dal primo schermo quando Junior deve saltare per afferrare una delle piante rampicanti vicine al suo punto di partenza, nel lato in basso a sinistra del video.

Quando la giovane scimmietta si è arrampicata sulla pianta - o su una catena nelle fasi successive - premere il joystick verso l'alto servirà a farla muovere in su, mentre tirarlo verso di voi lo farà ridiscendere.

Ricordate che è impossibile arrampicarsi su di una pianta o una catena che passa attraverso una piattaforma. Per riuscirci dovrete invece schiacciare il pulsante di salto e portarvi su di un'altra liana, arrampicarvici e poi ridiscendere sulla piattaforma, che sarete così riusciti ad aggirare.

Il vostro obbiettivo iniziale è di acchiappare la chiave che è posta nella parte alta dello schermo.

Una volta che ci sarete riusciti e i punti di bonus avranno incrementato il vostro punteggio, Donkey Kong si sposta al secondo quadro, quello delle catene.

Questa volta Junior deve riuscire a portare delle chiavi su per delle catene penzolanti che tengono rinchiuso il padre, anche se Mario pova a molestare la sua azione inviandogli dei perfidi uccellacci che cercano di farlo cascare dal suo appiglio.

Una volta che abbiate portato tutte le chiavi nei rispettivi lucchetti, si ritorna al primo schermo, in una versione più difficile.

Le tagliole, che la prima volta hanno una mera funzione di disturbo, ora sono più numerose e difficili da affrontare.

Terminata anche questa fase Junior avrà la sua grande chance: il conflitto finale con Mario nel terzo schermo.

Ora il nostro eroe se la vede con delle piattaforme mobili e ancora con le catene.

Il pulsante di salto diviene molto importante in questo frangente: se lo premete proprio nell'istante in cui Junior tocca la piattaforma di lancio sul lato sinistro in basso dello schermo, riuscirete a fargli fare un supersalto.

I livelli di abilità da 2 a 4 rendono il compito anche più difficile, perchè fanno apparire altri tipi di uccellacci, che cominciano a sganciare delle uova addosso al povero quadrumane.

In questo caso la cosa migliore che potrete fare è cercare di potarvi rapidamente più in alto dei volatili per poi eliminarli dal gioco lanciando loro addosso dei pezzi di frutta.

Quelli che già possiedono Donkey Kong non devono assolutamente farsi alcun problema nel comprare questa cassetta per la loro collezione di videogiochi.

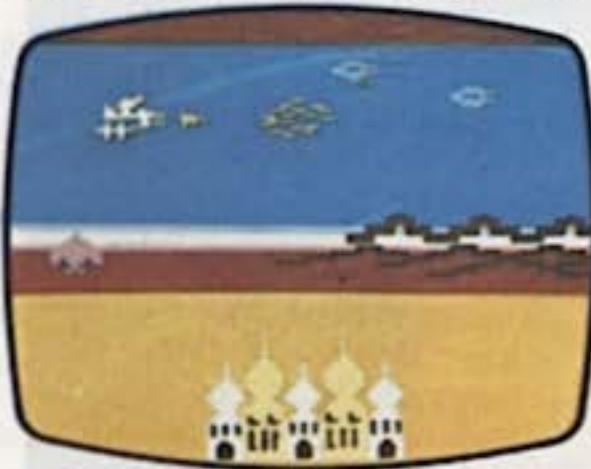
Certo, anche questo è un gioco ... in salita, ma certamente si discosta a sufficienza dall'originario Donkey, tanto almeno da permettervi un divertimento completamente originale.

Anche se Junior non possiede tutto il fascino che ha una partita a Donkey Kong, resta ugualmente un lavoro assai solido e probabilmente sarebbe stato molto più apprezzato se non fosse giunto sulla scia di quello che è uno dei più grandi giochi elettronici degli anni ottanta.

MEGA-FORCE

20 th Century Fox Games/Atari 2600

Un sempre maggior numero di compagnie, indipendenti e non, sta moltiplicando i propri sforzi per avere in esclusiva i diritti di riproduzione per videogames di quelli che sono stati i maggiori successi della stagione in altri mass-media come il cinema, la televisione od anche le sale giochi.

Naturalmente esse sperano, con queste operazioni, di incrementare sensibilmente le proprie vendite, e del resto le riuscite trascrizioni domestiche di successi come Donkey Kong, Ms. Pac-Man e Frogger non possono fare altro che confermare tali rosee previsioni.

MEGA FORCE

Tuttavia il fenomeno si sta rivelando un po' più rischioso del previsto ed ora i produttori di cartuccie devono affrontare qualche problema in più.

Un grande film come "L'Impero colpisce ancora" è diventato una cartuccia abbastanza soddisfacente, ma purtroppo un'altra bellissima pellicola come "E.T." si rivelata un noioso e assai poco brillante videogame.

Ora è il momento di Mega-Force, per cui le considerazioni fatte poc'anzi a proposito del best seller di Spielberg fortunatamente non valgono.

Qui sono state usate le stesse idee di base che hanno reso la storia viva e vibante ed il risultato è un gran bel videogame di azione e di battaglia.

La cartuccia si basa su di un racconto di Hal Needman che parlava di un gruppo di mercenari che combatteva cavalcando potenti motociclette capaci anche di volare.

Nel gioco, il vostro compito è di volare attraverso lo schermo scorrevole del campo di azione fino ad arrivare ai minareti di ebano della capitale nemica, che dovrete poi bombardare fino alla completa distruzione.

Il vostro avversario, il computer insomma, non starà certo a guardare e provvederà ad inviare anch'esso le sue mortali orde di astronavi contro la vostra bianca città.

Se non riuscirete ad eliminarle con il vostro fuoco difensivo, potete scommettere che voleranno a sganciare un bel mucchio di bombe sulle vostre magnifiche torri.

Buono, come lo è sempre un gioco di azione, il vero salto di qualità che fa diventare questa cartuccia eccellente è il grande e fresco lavoro grafico che è stato profuso.

Guardate uno dei vostri astrochoppers - cinque per ogni partita - tramutarsi in una moto a razzo e lanciarsi verso il cielo, ed avrete una buona idea di quale sia il vero "stato dell'arte" per l'Atari VCS 2600.

FRANKENSTEIN'S MONSTER

Data Age/Atari 2600

Il gioco si svolge essenzialmente su due schermi: nella parte alta del video del primo si trova una figura squadrata che sta a rappresentare la creatura del classico letterario di Mary Shelley. Sopra di lui si trova una nuvola che catalizza le tempeste magnetiche e i cui fulmini lampeggianti alimentano costantemente l'energia del mostro.

Questo processo di rifornimento fa assumere a Frankenstein una colorazione verde: quando sarà interamente di quella tinta potrà essere finalmente libero di terrorizzare gli abitanti del luogo.

Il giocatore manovra il suo rappresentante sul video, che compare

al terzo livello, ed è subito tormentato da mortali spettri erranti.

Successivament deve affermare una corda e trasferirsi giù al secondo, in cui sarà attaccato da malefici ragnacci e dovrà pure fare attenzione alle buche che si aprono sul pavimento.

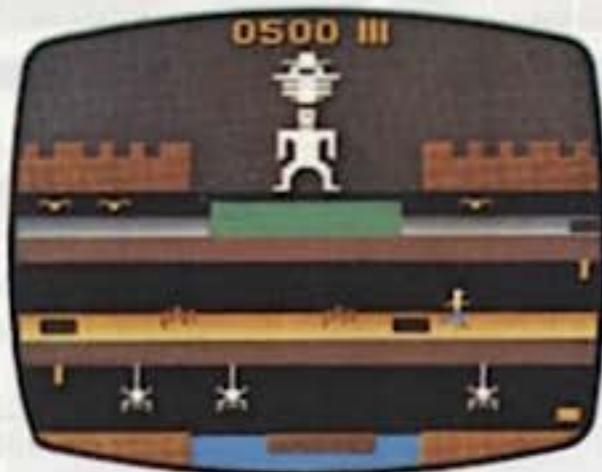
Muovendosi da sinistra a destra in questa fase di gioco deve quindi raggiungere il fondo del piano più basso del castello.

Questa sezione è sicuramente la più coinvolgente di tutti.

Una volta che il giocatore si sia spostato nell'angolo in basso a sinistra deve schivare i ragni che gli piovono addosso: il loro morso, come quello di tutti i ragni, ha l'effetto di tramortirlo.

Superata indenne anche questa fase bisogna saltare su di una barca posta in mezzo al fossato del castello, in perenne e continuo movimento. Se a questo punto riuscirete a raggiungere il lato in basso a destra del campo di azione potrete raccogliere un mattone che dovrete poi riportare verso la parte alta in tutta fretta.

Una volta che il mattone è stato portato fino ai territori di dominio del mostro lo schermo cambia e ora il nostro volonteroso omino deve muoversi con cautela attraverso una miriade di vampiri che scorrono verso il basso e che ostacolano non poco la sua marcia.

Il mattone deve essere posto dinanzi al mostro, e l'azione deve essere ripetuta per cinque volte se vorrete finalmente avere ragione della mostruosa creatura.

FRANKENSTEIN'S MONSTER

Ognuna delle sei prove impegnerà qualsiasi giocatore ai suoi limiti massimi.

La grafica affascinante e il concetto di gioco assai interessante fanno il resto.

Ecco un videogame interessante ed estremamente coinvolgente che si rifà a quel vecchio prodotto del cinema dell'orrore che è la mostruosa creatura del Dottor Victor Frankenstein, e lo combina con una serie di avventure di tipo Pitfalliano.

FRANKENSTEIN'S MONSTER

GAMING and the

Videogiochi e Handicappati

Tanta, troppa gente pensa che i videogiochi siano una cosa dannosa, malvagia, immorale, e cerca in tutti i modi di bandirli dai propri dintorni. Tutte queste persone non sanno purtroppo che un sempre maggior numero di invididui ha invece tante buone ragioni per sperare di averli sempre con loro.

Stiamo parlando di persone in grave stato di infermità, che possono giocare con il VCS usando sia i comandi normali che speciali controlli fatti apposta per loro.

Tommy Gonzales ha 13 anni ed è un vero e proprio video-dipendente, il genere di persone che, per intenderci, è capace di giocare a Pac-Man per ore con una sola moneta.

Una volta stava giocando con l'unica macchina di Pac-Man del suo quartiere da così tanto tempo che un gruppo di ragazzi più grandi, stanchi di aspettare il loro turno, lo presero con forza e lo gettarono in un bidone della spazzatura!

Tutto questo succedeva prima che un proiettile ledesse la sua spina dorsale.

Ora Tommy è classificato come "Quadraplegico C-3", può muovere solamente la testa ed ha bisogno di un aggeggio meccanico per respirare.

Fotunatamente oggi può ancora giocare con il suo amato VCS per ore ed ore grazie ad uno speciale comando a bocca che è stato costruito apposta per lui.

Questa è una delle pochissime cose che può fare realmente senza l'aiuto di altre persone.

John Carasic è un giovane di 12 anni con seri handicap cerebrali. Il suo gioco preferito è Asteroids.

John può ora giocare con i videogames perchè ha a disposizione un comando che può usare, anche se è spastico e non riesce a controllare la maggior parte dei muscoli del suo corpo.

HANDICAPPED

Ciononostante riesce a fare splendide partite contro i micidiali detriti dello spazio e si diverte moltissimo, almeno quanto, se non più dei suoi coetanei.

John ha un pulsante a pressione montato sulla sua sedia a rotelle dalla parte del suo ginocchio destro con le funzioni di interruttore di fuoco.

Dietro alla testa ha una piastra dotata di due altri contatti, che preme spostando il capo a destra e a sinistra, provocando analoghi effetti sul video.

Usando un altro interruttore, i due contatti operano invece sulla direzione verticale, in alto e in basso (fino a questo momento non è stato ancora trovato il modo di permettergli di operare con le quattro direzioni simultaneamente).

Raymond Balsley, quadraplegico, gioca usando un comando a bocca.

Un tasto a sfioramento gli consente inoltre di resettare il gioco, cosa che lo rende completamente indipendente di utilizzare la console per tutto il tempo che vuole.

John non può parlare, ma utilizza un computer per comunicare con il resto del mondo.

Quando gli chiedet di dire qualche cosa, fa apparire sul video la lista dei videogames che vuole comperare.

Kirk Kilgour era forse uno dei migliori "schiacciatori/difensori" che avesse mai giocato nella nazionale statunitense di pallavolo, al punto da vincere, durante la sua carriera universitaria, il premio come miglior giocatore dell'anno.

Ora è un conosciutissimo allenatore, famoso sia in Europa che in America, e allena la formazione della Pepperdine University di Malibu, in California.

Kirk è un quadraplegico, ma è anche un bravissimo videogiocatore, ed è capace di divertirsi con i videogames Atari per ore intere, ripulendo schermi su schermi di Invaders usando un comando a bocca.

Il suo apparecchio è anche dotato di una cartuccera multipla che gli permette di selezionare differenti giochi (fino ad otto) premendo un bottone.

Tommy, John e Kirk sono esempi del sempre maggior numero di persone gravemente handicappate che sta scoprendo per la prima volta che c'è qualcosa di divertente che possono fare senza l'aiuto di qualcuno.

A dispetto di quelli che pensano che i videogames siano solo una perdita di tempo, gli handicappati possono trovare in essi una forte motivazione psicologica, a tenere alto il morale, ed anche un modo interessante di sviluppare le capacità muscoflari di cui hanno bisogno.

Per esempio, con l'allenamento, John comincia a controllare il movimento del suo capo, e un giorno sarà pure capace di guidare una sedia a rotelle dotata di motore.

Manovrare un joystick a quattro bottoni richiede essenzialmente la stessa capacità di usare un telefono a pulsanti o un pannello di comando.

Giocare con un paddle significa anche imparare a girare qualsiasi altra manopola, da quelle della cucina a quelle delle porte di casa.

I comandi speciali possono essere usati da quadraplegici, paraplegici, gente priva di arti o con distrofie muscoflari, handicap cerebrali o gravi lesioni corporali.

La persona che studia e progetta questi speciali aggetti è *Ken Yankelevitz*, che di professione fa l'ingegnere aerospaziale e il programmatore di computers.

Dopo aver preso in mano un joystick Atari per capire come funzionava, Ken aveva deciso di costruirne uno un po' più affidabile.

Dopo aver mostrato a quelli della Atari alcune delle sue idee, questi cominciarono a rivolgersi a lui per problemi degli handicappati.

Il maggiore ostacolo era di tramutare un pezzo che era stato progettato per la manipolazione manuale in un altro che doveva essere usato da qualcuno che non possedeva tali capacità.

Ken ha sperimentato differenti soluzioni, compresi alcuni interruttori a soffio, a morso e a forma di succhiotto, tastiere telefoniche montate all'altezza della bocca, caschi ed altri generi di pulsanti.

Lavorando direttamente con gli handicappati, subito entusiasti ed appassionatissimi al progetto, è riuscito a trovare diverse idee che funzionavano.

Le sue realizzazioni permettono

così ai suoi più sfortunati consimili di provare gli stessi videogames che milioni di altri ragazzi giocano in tutto il mondo.

Poichè ogni handicap è differente dall'altro, richiede anche un differente lavoro sulla meccanica del comando affinchè funzioni in modo ottimale, e così ha progettato diversi tipi di alternative.

Molta gente con lesioni alla spina dorsale ha avuto la sua disgrazia mentre stava facendo qualche attività dinamica ed entusiasmante come una corsa in motocicletta, ad esempio.

Queste persone non sono certo dei tipi sedentari e uno dei loro maggiori problemi psicologici è la noia: ore ed ore davanti alla TV senza potere fare praticamente altro.

Giocare con un videogame dà loro l'opportunità di essere attivi, di reagire fisicamente e mentalmente, mentre evitano asteroidi, difendono città o cercano di guidare una gallina che vuole attraversare un'autostrada a dieci corsie nel trambusto dei clacsons e dei motori.

Diversi ospedali nel Sud della California usano questi controlli sia nei reparti per bambini che in quelli per adulti e un sacco di gente ne trae giovamento.

E ora chi può pensare ancora male dei videogames?

John Carasic usa un controllo attivato dalla testa.

Distruggi l'MCP in Tron!

TRON

Tomytronic

Chiunque abbia visto il film di Disney "Tron" probabilmente avrà sognato in seguito di potersi catapultare lui stesso nell'affascinante mondo del computer per combattere contro l'odiato *Sark* ed il *Master Control Program*.

Tutto ciò sfortunatamente non è ancora possibile, ma questo gioco portatile ci si avvicina molto, e vi consentirà di correre contro Sark sui bicicli leggeri, di ingaggiare con lui una furiosa battaglia con i dischi e di trovarvi faccia a faccia con l'MCP: una vera e propria lotta tra l'uomo e la macchina!

L'impresa è improba e non vi lascerà molte chances, ma cercate di accumulare più punti che potete prima che il vostro Tron venga sopraffatto da Sark!

Tron è composto di ben tre giochi in uno, ma avrete anche a disposizione una vera e propria armata di vostri rappresentanti sullo schermo per ben figurare nella battaglia: quattro Tron fronteggiano altrettanti Sarks, con l'MCP che controlla ogni mossa.

La prima sfida è la corsa sulle moto: quella blu appartiene al vostro campione e quella rossa è pilotata da Sark.

Il giocatore usa un pulsante a quattro direzioni per guidarla, mentre il tasto di velocità ne aumenterà la potenza.

Ogni moto lascia dietro di sè un muro invalicabile, e voi dovrete tentare di distruggere quella di Sark cercando di obbligarla a sbattere contro una parete, mentre il vostro avversario naturalmente proverà a fare altrettanto con voi.

La corsa continua fino a che non avrete distrutto tutte e tre le moto nemiche o, naturalmente, non abbiate perso malauguratamente tutti i vostri eroi.

Il teatro dell'azione si sposta poi sulla partita a freesbee, e vi mostra anzitutto il numero di vite che sono ancora rimaste a voi e al vostro avversario per continuare a giocare.

Avete a disposizione quattro anelli: ogni volta che non riuscirete ad afferrare il disco ne perderete uno.

Sark si muove verticalmente su e giù per lo schermo e vi scaglia il freesbee: non fatevi prendere alla sprovvista, acchiappatelo al volo e tirateglielo a vostra volta in modo che non riesca ad intercettarlo.

Il gioco passa quindi alla fase successiva quando Sark perde tutti e quattro gli anelli o termina, naturalmente, quando non avrete più Tron cui far continuare la battaglia.

Ed eccoci arrivati al conflitto finale con l'MCP. Tron si trova sulla sinistra e fronteggia l'MCP sulla destra.

Il Master Control è circondato da una barriera che il nostro eroe deve distruggere usando i dischi che gli sono rimasti dalla fase precedente: anzitutto lanciate il primo disco

TRON

per creare una breccia nella barriera.

Ora i muri di cui è composta cominceranno a muoversi su e giù e vi renderanno assai difficile il compito di azzeccare il tempo giusto per centrare l'apertura e distruggere l'MCP, anche perchè se la mancate si riparerà da sola e vi toccherà ricominciare tutto daccapo.

Se terminate tutti i dischi senza riuscirci, il gioco finisce, ma se avrete partita vinta si riprenderà dalla fase dei bicicli, questa volta più veloci.

Se raggiungerete i 2000 punti avrete diritto ad una vita extra e potrete accumulare fino al massimo di cinque Tron, dopodichè continuerete fino al loro esaurimento.

L'animazione è decisamente carina e i personaggi di Tron e Sark hanno un aspetto umano convincente, specialmente nella battaglia con i dischi: l'MCP colorato di rosso e di verde osserva il tutto nel suo regale splendore.

La velocità di gioco, dopo che avrete completato tutte e tre le fasi può aumentare al massimo fino a sei volte, dopodichè resterà invariata.

Tron non è un gioco molto difficile da affrontare: con i bicicli avrete quasi sempre partita vinta e con i freesbee non ci saranno problemi per sopraffare Sark, dal momento che i suoi lanci seguono uno schema ben determinato, facilissimo da imparare.

Il terzo gioco è il più duro di tutti ma vi consente counque di trovare rapidamente la strategia giusta: non appena la barriera dell'MCP si muove su e giù, un'ombra apparirà sulla faccia del computer-mostro.

Calcolate il tempo giusto di ogni lancio, usando l'ombra come guida. Lo stesso sistema potrà essere usato anche quando la velocità di gioco sarà più elevata: siamo sicuri che riuscirete un bel mucchio di volte a cancellare il suo brutto muso dalla faccia della terra!

Concludendo quindi questa è una trascrizione molto intelligente di alcuni dei migliori elementi del film di Walt Disney.

Tron non è forse un gioco che proverà la vostra abilità al suo limite ma sicuramente la bellezza dell'animazione compensa ampiamente questa piccola manchevolezza.

ELECTRONIC BATTLESHIP
BATTAGLIA NAVALE ELETTRONICA
Milton Bradley

Grandi carcasse fiammeggianti vi stanno tutto intorno e il vostro ponte di comando è squassato dalle esplosioni; ora dovete dare gli ordini per dirigere il fuoco contro il vostro nemico, nascosto al di là dell'orizzonte.

Il vostro cannone tuona e lo scafo vacilla per il contraccolpo: bersaglio colpito!

A voi tocca la parte dell'ammiraglio in questa sfrenata battaglia navale, che vi pone al comando di una flotta di cinque navi.

Electronic Battleship è un duello sul mare che dovrebbe essere abbastanza familiare a tutti coloro che

l'hanno praticato nelle aule scolastiche con la versione "carta e penna": che differenza ora, con l'aiuto della tecnologia!

La posizione delle navi è programmata nel computer e la battaglia è ora sostenuta da un vero e proprio sbarramento di suoni molto realistici.

Un gioco semplice e antichissimo è diventato così una vera sfida infernale, in questa riuscitissima trascrizione della Milton Bradley.

Ogni giocatore, come accennato, ha una flotta di cinque navi: portaerei, cacciatorpediniere, antisommergibile e incrociatore.

I due comandanti possono programmare la posizione delle loro navi in due modi, istantaneamente o manualmente.

Per usare la programmazione istantanea dovrete scegliere uno dei 100 schemi fissi del libretto di istruzione: questi schemi hanno già predeterminato la posizione degli scafi ed ognuno di essi ha un numero di identificazione. Sarà così sufficiente piazzare i vostri pezzi sul campo di battaglia nelle posizioni suggeritevi dallo schema e quindi impostare nel computer il numero di codice relativo, che registrerà così automaticamente la situazione.

Se invece il giocatore non sceglie una delle 100 disposizioni preselezionate, può programmare la posizione di ogni nave come la sua fantasia gli suggerisce. L'operazione è manuale, va fatta per ogni imbarcazione, e richiede pertanto un tempo maggiore, dal momento che ci sono ben 17 coordinate da impostare nella macchina. Fortunatamente è tutt'altro che difficile e non vi ci vorrà molto per imparare alla perfezione.

ELECTRONIC BATTLESHIP

Terminate le procedure iniziali un segnale acustico, diverso per ogni giocatore, avvertirà che la battaglia sta per iniziare.

Il primo giocatore sceglie un punto su cui dirigere il fuoco avvalendosi del quadro di riferimento posto verticalmente dinanzi a lui, che rappresenta il campo di battaglia nemico. Dopo avere contrassegnato tale posizione con un segnalino bianco, imposta le relative coordinate nel computer (una lettera e un numero, es. B-3, C-5 etc.) e preme il pulsante di fuoco.

Il sibilo del missile vi avvertirà che il razzo è partito e l'attacco è stato sferrato.

Se riuscirà a raggiungere il bersaglio, il computer produrrà un'esplosione e sul display della console apparirà l'ombra di una nave illuminata dai bagliori del fuoco.

Ora dovrete annunciare al vostro avversario la lettera e il numero del punto che avete preso di mira, ed egli vi deve rivelare che tipo di nave è stata colpita: sostituite infine il segnalino bianco con uno rosso.

Ricordate naturalmente che le differenti dimensioni delle varie navi richiedono un diverso numero di colpi per ottenerne l'affondamento: per "finire" quella che avete colpito dovrete continuare a sparare nelle sue immediate vicinanze.

Se dopo avere sparato non udite alcuna esplosione nè tantomeno vedete bagliori sul display, vuol dire che il colpo ha mancato il bersaglio; dovrete così lasciare il segnalino bianco al suo posto, ora servirà a ricordarvi di non tirare più in quel punto.

I contendenti sparano a turno, lanciando un missile per volta: il primo che riesce ad affondare tutte e cinque le navi nemiche è il vincitore e tre segnali acustici (whoop) saluteranno la sua affermazione.

Electronic Battleship ha una tavola da gioco piuttosto resistente, completa delle apposite vaschette per contenere sia le navi che i segnalini.

I due quadrati di battaglia hanno un logico colore verde-mare, mentre il resto del gioco ha una classica tinta grigio-militare.

Le navi sono fatte di plastica, come tutto il resto, e sono ben riprodotte. I segnalini si infilano con facilità sia sul quadro di riferimento delle posizioni nemiche sia nei buchi di cui sono provviste le vostre navi, che ospiteranno i segnalini rossi quando una di esse sarà colpita.

La bellezza del gioco aumenta notevolmente grazie al sapiente uso degli effetti sonori: durante l'intero scontro verrà riprodotto di continuo *beep* di un ipotetico sonar, che infonde a tutta l'azione il senso di frenesia della battaglia.

Ogni corretta impostazione delle coordinate, della posizione delle navi e del lancio dei missili è segnalata acusticamente, e si rivela molto utile per evitare errori di programmazione.

Se volete cambiare qualcosa oppure correggere qualche sbaglio, un pulsante vi permette anche di cancellare tutto ciò che c'è in memoria in quel momento e ricominciare poi daccapo: l'operazione ha anch'essa un riscontro acustico.

I suoni della battaglia sono molto buoni: il sibilo dei missili, bagliore e il fragore dell'esplosione non avrebbero potuto essere riprodotti in modo migliore.

Il gioco dunque non ha molti difetti, anche se forse avrebbero potuto fornire anche i coperchi per le vaschette, per maggiore sicurezza dei pezzi.

Oltre a questo non avreste potuto chiedere francamente di più: la Milton Bradley ha veramente infuso nuova linfa vitale a un vecchio classico dei banchi scolastici.

DEFENDER

Entex

Okay gente, comandate la vostra astronave Defender e salvate la Terra da ondate su ondate di alieni dello spazio siderale!

I malefici mostri dello spazio hanno una incredibile fame di esseri umani e il vostro compito è di cercare di salvare gli ultimi 10 uomini rimasti in vita sulla superficie terrestre.

Le astronavi nemiche si buttano in picchiata per catturare le loro vittime e fondersi con loro per tramutarsi in Mutanti, diabolici esseri dotati di intelligenza e di astuzia, oltrechè naturalmente del malefico appetito dei loro simili.

Bene, ora Defender può essere giocato anche in una versione portatile, dotata di molte delle caratteristiche del gioco da bar della Williams.

Il Defender vola sulla superficie del pianeta, che scorre sotto di voi, e può sparare sia i lasers che le "smart bombs" (bombe intelligenti).

Il primo attacco nemico è composto di soli Landers: queste astronavi possono anche sparare alla vostra, ma il loro obiettivo principale è di catturare il pugno di uomini che ancora sopravvive sul pianeta.

I Landers sono rapidissimi nello scendere verso terra per poi risalire verso la stratosfera con la loro preda tra gli artigli.

Se sparate al Lander senza prendere l'umano, esso comincerà a cascare verso terra: fino a quattro livelli di distanza dalla superficie potrà ancora atterrare senza danni, ma da un'altezza superiore la caduta gli sarà fatale.

Se invece riuscirete a dirigere il Defender fino ad acchiapparlo mentre scende, guadagnerete 50 punti ed altri 50 se lo poserete nuovamente sul suolo.

Quando il Lander raggiunge la parte alta dello schermo con il frutto del suo attacco, le due forme di vita si fonderanno per diventare un Mutante, molto più veloce e intelligente del Lander e soprattutto molto più determinato nella sua caccia al Defender.

Anzitutto la Entex ha fornito il gioco di un gran numero di varianti e di opzioni, e lo ha corredato di una miriade di pulsanti.

Potete così scegliere tra due livelli di abilità e poi azionare la manopola di controllo della velocità per incrementare il ritmo di gioco nell'ambito del livello che avete scelto: nel gioco numero due - massima velocità - l'azione è così veloce che metterà in serie difficoltà anche dei veri e propri esperti.

Ulteriore opzione è la possibilità di escludere i suoni, ma ora bando agli indugi, perchè è il momento di catapultarci nell'avventura!

Sette pulsanti controllano l'azione e servono per spostare il Defender in su e in giù, per farlo cambiare di direzione, per farlo volare più veloce e per lanciare i suoi micidiali lasers a tutti i nemici che si trovano a tiro.

Ci sono naturalmente anche le "smart bombs", ma è meglio che le conserviate per le situazioni di emergenza: distruggono tutti gli alieni presenti in quel momento sullo schermo.

Come ultima risorsa potrete anche catapultarvi nell'iperspazio: l'effetto sarà di fare scomparire per un attimo l'astronave per farla poi riapparire in un altro punto dello schermo.

I sette bottoni di comando sono tutto quello di cui avete bisogno per manovrare al meglio la vostra astronave sulla superficie del pianeta.

Il display è molto luminoso e l'azione sul video si fa seguire facilmente: il Defender, gli umani e il punteggio hanno un colore blu, mentre gli alieni sono rossi.

I Mutanti hanno la forma dei Landers ma portano in cima l'umano, in un bell'effetto a due colori.

Se i vostri avversari riusciranno a catturare anche gli ultimi abitanti del pianeta, quest'ultimo esploderà e vi catapulterà nel buio spazio siderale, in cui dovrete affrontare miriadi di Mutanti fino alla vostra distruzione finale.

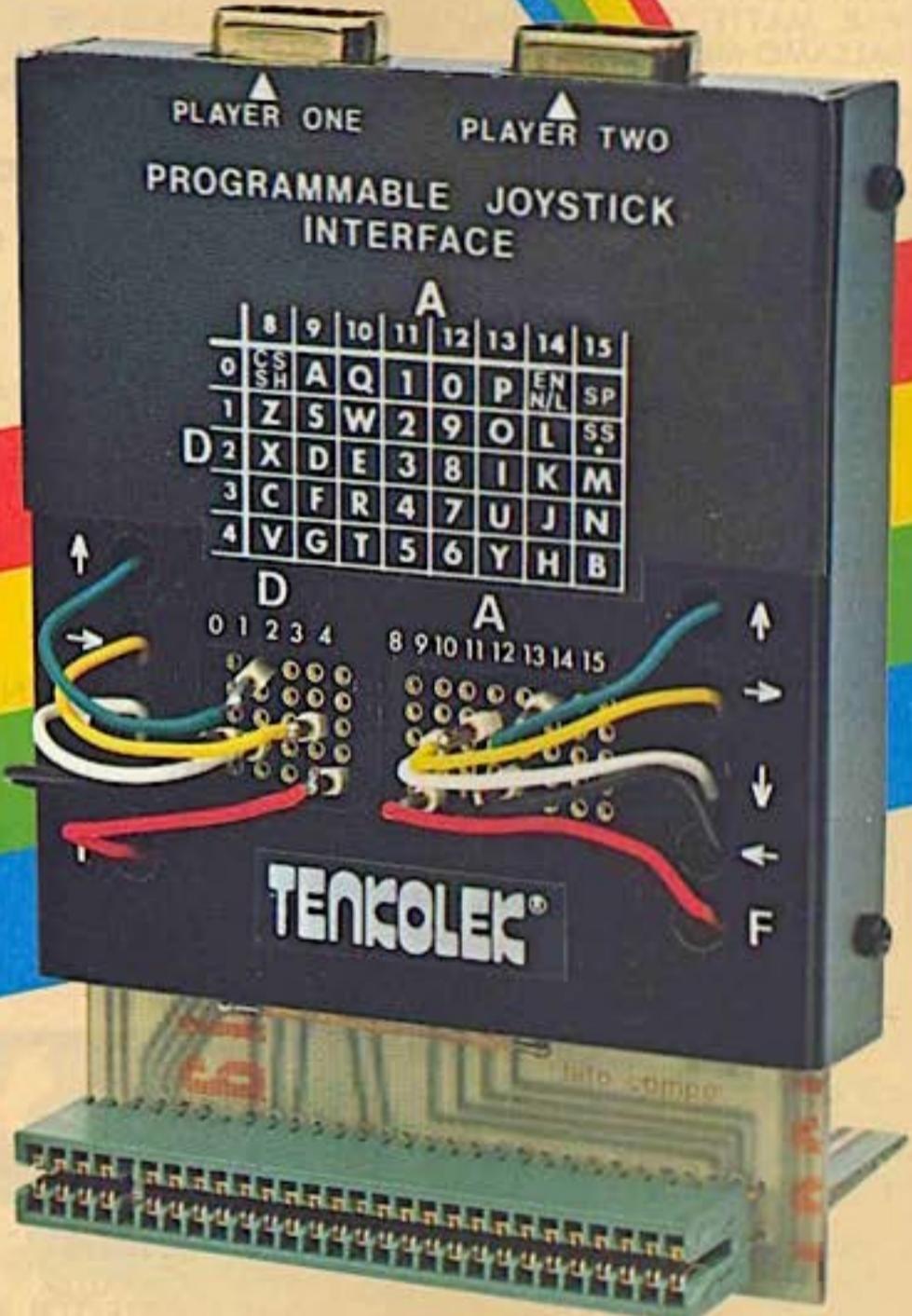
Sfortunatamente la grafica non è del tutto soddisfacente: gli umani non sono altro che dei minuscoli puntini a forma di testa.

I Landers sono abbastanza credibili come alieni e piuttosto convincenti come Mutanti, ma il Defender è soltanto un piccolo frammento colorato: è un vero peccato che i disegnatori del gioco non l'abbiano potuto rendere un poco più appariscente.

Il pianeta non ha alcuna rappresentazione grafica, ma una piccola striscia di terreno non avrebbe guastato.

Ciononostante il gioco in sè resta ben fatto, con una bella azione veloce, anche se non troppo difficoltosa.

La Entex quindi sostanzialmente non ha deluso con questo suo tentativo di trasportare un kolossal delle sale giochi nel campo dei "tascabili".

PLAYER ONE
PLAYER TWO
PROGRAMMABLE JOYSTICK INTERFACE
A
D
TENKOLEK®
F
PROGRAMMABLE
JOYSTICK
INTERFACE
ZX Spectrum
ADD ACTION
TO YOUR
COMPUTER GAMES !!
TENKOLEK®

ACTIVISION
MIWA TRADING
MILANO FIORI - STRADA N. 7
PALAZZO T 20090 ASSAGO MI

APOLLO
ITP
MILANO FIORI - STRADA N. 1
PALAZZO F2 20090 ASSAGO MI

ARCADE
REBIT COMPUTER
V.LE MATTEOTTI 66 CINISELLO BALSAMO MI

ATARI
ATARI
V.LE DELLA LIBERAZIONE 18 20124 MILANO

AUDIOGENIC
REBIT COMPUTER
V.LE MATTEOTTI 66 CINISELLO BALSAMO MILANO

BANDAI ELECTRONICS
BANDAI
V.LE BEATRICE D'ESTE 30 20122 MILANO

BUG BYTE SOFTWARE
REBIT COMPUTER
V.LE MATTEOTTI 66 CINISELLC BALSAMO MI

CASIO
DITRON
V.LE CERTOSA 138 20156 MILANO

COLECOVISION
CBS ELECTRONICS
VIA AMEDEI 9 20123 MILANO

COMMODORE
COMMODRE ITALIA
VIA F.LLI GRACCHI 48 20092 CINISELLO BALSAMO MI

CP SOFTWARE
REBIT COMPUTER
V.LE MATTEOTTI 66 CINISELLO BALSAMO MI

CREATIVISION
ZANUSSI
V.LE TREVISO 15 33170 PORDENONE

DK'TRONICS
REBIT COMPUTER
V.LE MATTEOTTI 66 CINISELLO BALSAMO MI

GAMEX
ITP
MILANO FIORI - STRADA N. 1
PALAZZO F2 20090 ASSAGO MI

GOLIATH
HARBERT
VIA PALIZZI 89 MILANO

HES
REBIT COMPUTER
V.LE MATTEOTTI 66 CINISELLO BALSAMO MI

IMAGIC
AUDIST
VIA CASTELBARCO 2 20134 MILANO

INNO-HIT
DITRON
V.LE CERTOSA 138 20156 MILANO

INTELLIVISION
MATTEL ELECTRONICS
VIA V. VENETO 28040 OLEGGIO CASTELLO NO

INTERCEPTOR MICRO'S
REBIT COMPUTER
V.LE MATTEOTTI 66 CINISELLO BALSAMO MI

LLAMASOFT
REBIT COMPUTER
V.LE MATTEOTTI 66 CINISELLO BALSAMO MI

MIKRO-GEN
REBIT COMPUTER
V.LE MATTEOTTI 66 CINISELLO BALSAMO MI

NINTENDO
OTO
L.GO DE DOMINICIS 7 00159 ROMA

NOVAG
DITRON
V.LE CERTOSA 138 20156 MILANO

OCP
REBIT COMPUTER
V.LE MATTEOTTI 66 CINISELLO BALSAMO MI

PARKER

PHILIPS
PHILIPS
P.ZZA IV NOVEMBRE 3 20124 MILANO

PICTURESQUE
REBIT COMPUTER
V.LE MATTEOTTI 66 CINISELLO BALSAMO MI

PLAY AROUND
ITP
MILANO FIORI - STRADA N. 1
PALAZZO F2 20090 ASSAGO MI

POLISTIL
POLISTIL
VIA CHIOSTERGI 15 20153 MILANO

POSTERN
REBIT COMPUTER
V.LE MATTEOTTI 66 CINISELLO BALSAMO MI

PSION
REBIT COMPUTER
V.LE MATTEOTTI 66 CINISELLO BALSAMO MI

PUZZY BIT
ITP
MILANO FIORI - STRADA N. 1
PALAZZO F2 20090 ASSAGO MI

QUICKSILVA
REBIT COMPUTER
V.LE MATTEOTTI 66 CINISELLO BALSAMO MI

RABBIT
REBIT COMPUTER
V.LE MATTEOTTI 66 CINISELLO BALSAMO MI

REBIT COMPUTER
REBIT COMPUTER
V.LE MATTEOTTI 66 CINISELLO BALSAMO MI

SINCLAIR
REBIT COMPUTER
V.LE MATTEOTTI 66 CINISELLO BALSAMO MI

SIRIUS
SIRIUS ITALIANA
VIA IMPERIA 21 20142 MILANO

SOFTEK
REBIT COMPUTER
V.LE MATTEOTTI 66
CINISELLO BALSAMO MI

SPECTRAVISION
CARRERE-DOMOVIDEO
VIA TACCHI 1 38068 ROVERETO TN

STARPATH
TELEGAME RUGGERI
VIA MATILDE DI CANOSSA 22 00162 ROMA

TELESYS
GBC
V.LE MATTEOTTI 66 CINISELLO BALSAMO MI

TEXAS INSTRUMENTS
TEXAS INSTRUMENTS
V.LE DELLE SCIENZE 02015 CITTADUCALE RIETI

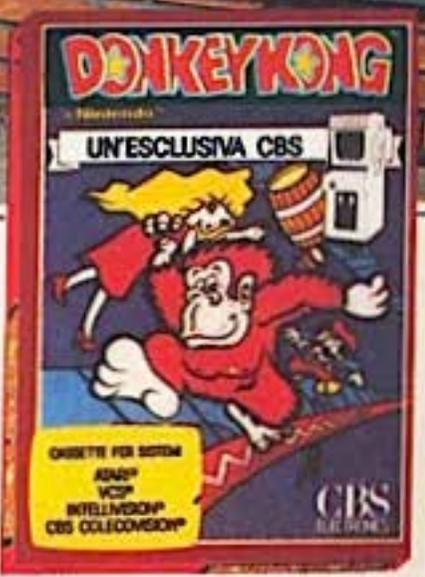
THORN-EMI
REBIT COMPUTER
V.LE MATTEOTTI 66 CINISELLO BALSAMO MI

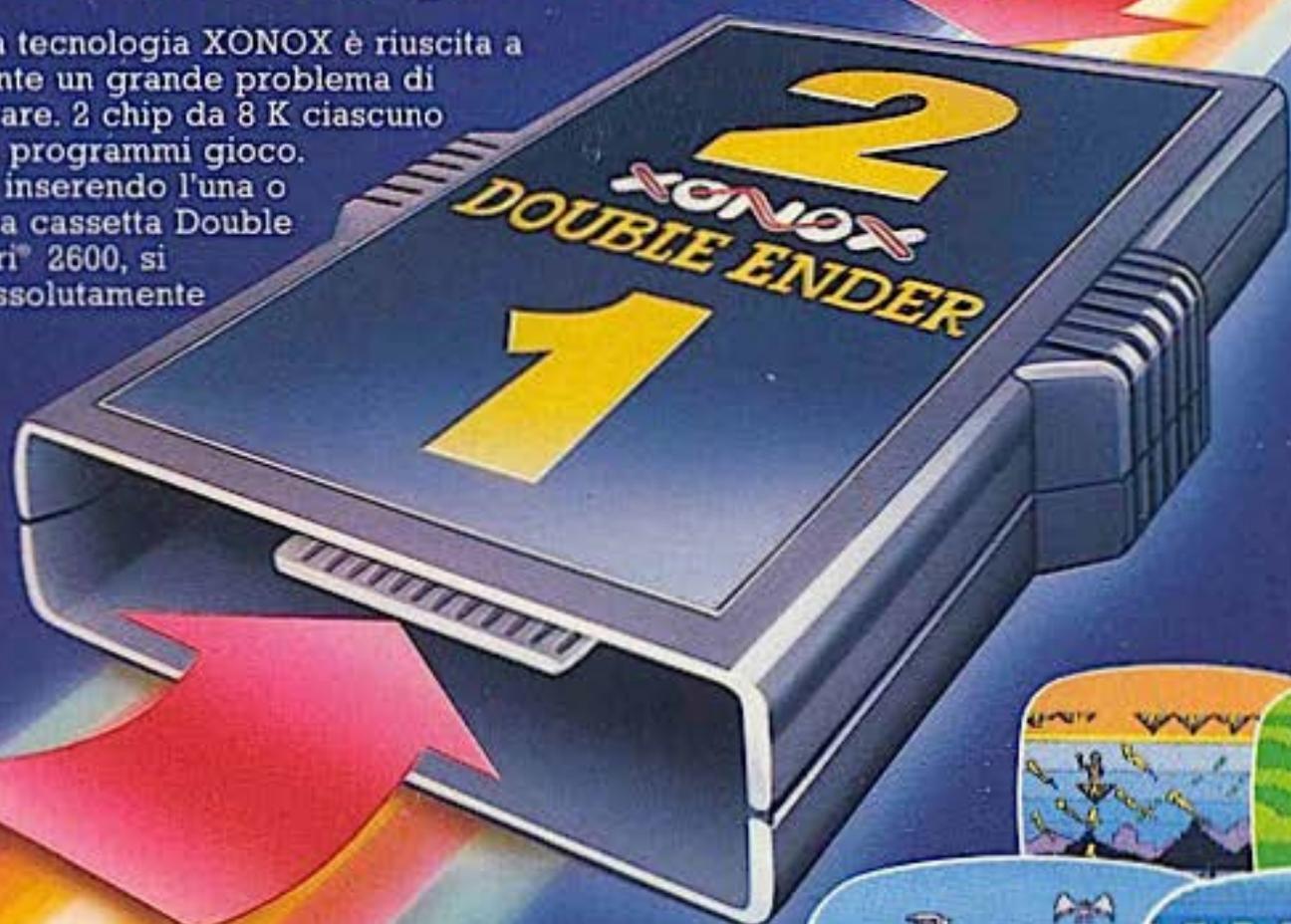
TIGERVISION
CARRERE-DOMOVIDEO
VIA TACCHI 1 38068 ROVERETO TN

TOMY-SEBINO
TOMY-SEBINO
VIA KENNEDY 52 25033 COLOGNE BRESCIANO BS

TRONIX
REBIT COMPUTER
V.LE MATTEOTTI 66 CINISELLO BALSAMO MI

VECTREX
MBI ITALY
MILANO FIORI - STRADA N. 2
PALAZZO CL 20090 ASSAGO MI

Donkey Kong: il gorilla dei barili pazzi.
CBS ELECTRONICS
Finalmente sui vostri schermi TV il gioco che fa furore: Donkey Kong, il terribile gorilla che tiene prigioniera la fidanzata di Mario sulla cima della sua fortezza d'acciaio. Fate correre Mario sulle travi, cercando di evitare i barili impazziti con cui il diabolico scimmione vuole fermarlo. Riuscirà Mario a salvare la fidanzata? CBS ELECTRONICS vi offre una scelta incredibile di grandi successi, originali americani, uno più fantastico dell'altro e tutti per tre sistemi: GORF® DONKEY KONG® WIZARD OF WOR® CARNIVAL®. Presto, buttatevi nel cuore del gioco.
IL GIOCO DIVENTA REALTÀ
DONKEY KONG
UN'ESCLUSIVA CBS
DONKEY KONG® è un marchio depositato dalla NINTENDO of America Inc. © NINTENDO of America Inc. GORF® © 1981. Bally MIDWAY Mfg. Co. Tutti i diritti riservati. WIZARD OF WOR® © 1981. Bally MIDWAY Mfg. Co. Tutti i diritti riserv
CBS Toys Divisione della CBS Inc. © CARNIVAL® è un marchio depositato dalla Sega Enterprises, Inc. © 1980 Sega Enterprises Inc. ATARI® e V.C.S.® sono marchi depositati dalla ATARI Inc. INTELLIVISION® è un marchio della

DOUBLE-ENDER
un nome nuovo per una nuova, grande idea

2 cassette in una. La tecnologia XONOX è riuscita a risolvere brillantemente un grande problema di elettronica e di software. 2 chip da 8 K ciascuno contengono 2 diversi programmi gioco. Così, semplicemente inserendo l'una o l'altra estremità di una cassetta Double Ender in un VCS Atari® 2600, si ottengono 2 giochi assolutamente diversi.

Non solo. La grande capacità di XONOX Double Ender ti da una grafica e una ricchezza di situazioni che non avresti mai creduto possibili. Guarda gli schermi TV che riproduciamo qui. Sono fedeli riproduzioni della grafica di altrettanti giochi Double Ender.

2 cassette al prezzo di una. Le 3 cassette Double Ender* che ti offriamo e che contengono in totale 6 giochi: Sir Lancelot e Robin Hood; Spike's Peak e Ghost Manor; Super Kung-Fu e Artillery Duel costano soltanto 79.000 lire l'una (IVA inclusa). Chiedi Double Ender ai migliori specialisti di videogiochi.

concessionaria per l'Italia
MELCHIONI

Da gennaio gli stessi giochi saranno disponibili non solo per ATARI ma per tutti gli altri videogiochi e Home Computer più venduti sul nostro mercato.

GIOCA SU ATARI DUE GAME DIVERSI AL PREZZO DI UNO!